

3/2003
11. Jahrgang / Ausgabe 113
Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60
€ 3,35
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
Gamecube
Xbox
Playstation 2
GBA
Gipfeltreffen: Zelda vs. Tekken
SOUL CALIBUR 2
Link und Heihachi als Prügelknaben
Die Fakten: Capcom-Knüller 2003
DEVIL MAY CRY 2
DINO CRISIS 3
Überlebenskampf im Doppelpack:
Nervenkitzel total für PS2 und Xbox
DRIVER 3
Vollgas auf allen Systemen:
Gnadenlose Gangster-Action
mit Adrenalin-Garantie
DOAX
DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL
Nackte Tatsachen: Harmlose Sport-Simulation oder sexy Modenschau?
250 Bikinis – Tecmos Strandparty ausführlich gespielt!
4 198044 103354 03


Night vision
engine
track
Demnächst für PlayStation 2 . . .
Tom Clancy's
SPLINTER CELL™
www.splintercell.com
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
PC CD-ROM
XBOX
Ubi Soft

SCHICHTWECHSEL

Eure aktuelle MAN!AC-Crew: Ulrich, Neuzugang Thorsten, Oliver und Colin (von links).

Nach drei Jahren MAN!AC-Regentschaft ist Stephan...

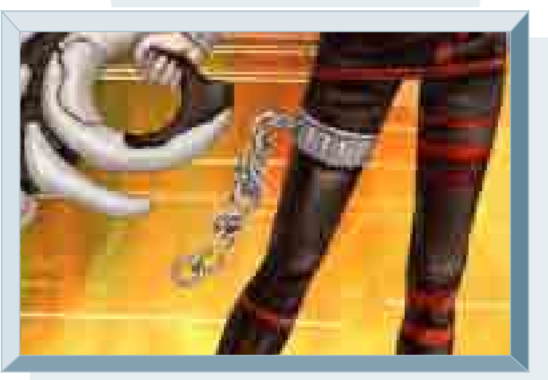
...reif für die Insel, bleibt aber als freier Autor dabei.

"Es wird Zeit, mal was anderes zu machen": Nach dreieinhalb Jahren MAN!AC (zweieinhalb davon als Chefredakteur) verlässt der passionierte Videospiel-Sammler und Skurrilitäten-Fan Stephan Freundorfer Euer Lieblingsmagazin. Wir wünschen ihm auch künftig ein gutes Händchen, viel Erfolg und 'Petri Heil!' auf seinen Flohmarkt-Beutezügen.

An Stephans Stelle tritt nach fast vier Jahren MAN!AC-Mitgliedschaft der Action-Adventure- und Rennspiel-Liebhaber Oliver Schultes: Seinen Traum, als Rockstar die jubelnden Massen zu begeistern, muss der frischgebackene Chefredakteur wohl erstmal zurückstellen – gemütliche Heimkinoabende mit Freunden oder gar freie Wochenenden sind nun nicht mehr vorgesehen.

Den freigewordenen Platz im MAN!AC-Quartett füllt ab dieser Ausgabe der gestählte PLAYERS-Schreiberling Thorsten Küchler: Als Experte für knallharte Action-Kost und Sportspiele wird sich das 'Freiburger Kindle' fortan mit "ISS", "FIFA" & Co. herumschlagen. In seiner spärlichen Freizeit konsumiert der ehemalige Marketing-Assistent einer Baden-Württembergischen Brauerei ausländische Videospielmagazine, Musik quer Beet (von Danko Jones bis N'Sync) und leidenschaftlich gerne Sekt.

Nun genug der Personalgeschichten, schließlich haben wir in Zukunft einiges vor. Auch von dem 'neuen' MAN!AC-Team dürft Ihr weiterhin kompromisslose Spieletests, aktuelle Previews und akribisch recherchierte Features erwarten – und vielleicht bald schon noch ein bisschen mehr...



"Panzer Dragoon Orta" (Sega, 2003)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:
Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering
Einsendeschluss ist der 7. März 2003.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Das Design des MAN!AC-Titels ist jeden Monat eine diffizile und heftig diskutierte Angelegenheit. Meist stehen mehrere Motive in der engeren Auswahl:
Hätte Euch links abgebildetes MAN!AC-Alternativ-Cover (mit "Rayman 3"-Figur) besser gefallen, oder haben wir mit der "DOAX"-Badenixe genau Euren Geschmack getroffen?

MAN!AC-MEINUNG NR. 5

- (A) Das süße "DOAX"-Mädel war eindeutig die bessere Wahl.
- (B) Ob "DOAX" oder "Rayman 3" – das Cover ist nicht so wichtig.
- (C) "Rayman 3" hätte mir besser gefallen – Ihr seid schließlich nicht der Playboy!

Ich besitze

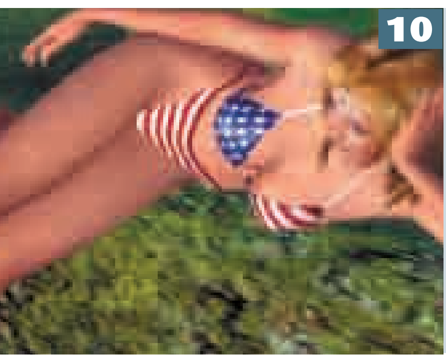
◯ PS2 ◯ Xbox ◯ NGC ◯ GBA

INHALT

Exotisch, überdreht und äußerst faszinierend: Capcoms vierfache Cube-Offensive sprengt alle Genre-Grenzen.



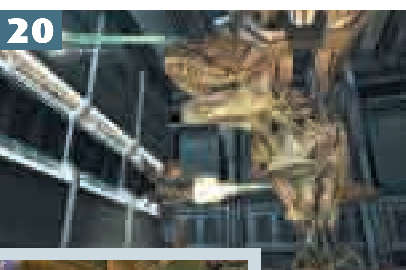
14



10

Lange erwartet, endlich spielbar: MAN!AC legt erstmals selbst Hand an Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball.

Urzeit-Fan Shinji Mikami lässt die Saurier wieder los – mit Dino Crisis 3 exklusiv auf Xbox.



20



12

Aus der Versenkung aufgetaucht: Alle Details zu Soul Calibur 2, Namcos potenziellem Prügel-Meilenstein für alle Systeme.



6

Zwei DVDs voller satanischer Gemeinheiten: Das heißersehnte Metzel-Spektakel Devil May Cry 2 im ausführlichen Preview.

PREVIEWS

AKTUELL

FEATURES

SERVICE

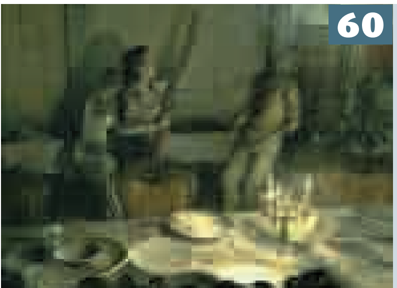
RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS

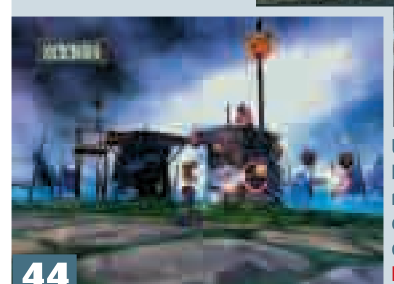


52 Knallhartes Prügeln bis zur Geschmacksgrenze: Überzeugt **Mortal Kombat: Deadly Alliance** auch spielerisch?



60 Unzensiert und Gamecube-exklusiv: Capcoms rabiate Zombiejagd geht mit **Resident Evil Zero** in die nächste Runde.

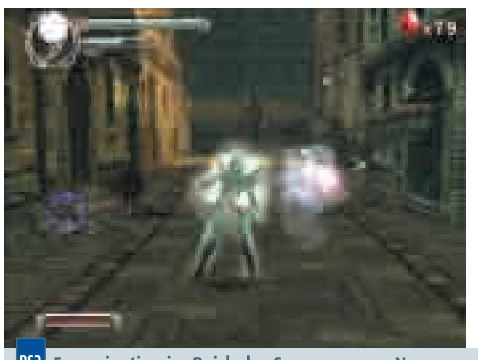
64 Vollgasfutter aus Mailand: Der Xbox-Raser **Racing Evoluzione** stellt sich dem MAN!AC-Boxenstopp.



44 Ubi Soft lässt das Hüpfen nicht: Die neuen Abenteuer des Firmenmaskottchens in **Rayman 3: Hoodlum Havoc.**



38 Segas Schuppentier fliegt auf die Xbox: Im Import-Test erfahrt Ihr, ob **Panzer Dragoon Orta** flügellahm oder neuer Herr der Lüfte ist.







PS2 Emanzipation im Reich des Sensenmanns: Neuzugang Lucia verwandelt sich auf Knopfdruck in einen unbarmherzigen Engel (links), schlitzt untote Burschen mit ihren messerscharfen Dolchen auf (Mitte) und macht Dante in den gelegentlichen Zwischensequenzen schöne Augen (rechts).

Devil May Cry 2

Da kommen dem Teufel die Tränen: Bildschirm-Metzger Dante eröffnet seine zweite Jagdsaison.



PS2 Pause fürs Hirn: Die Rätseleinlagen fallen spärlich und wenig fordernd aus.

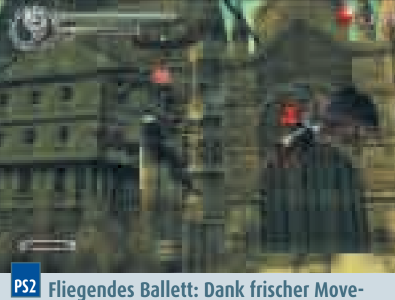


PS2 Kettenreaktion: Wer dem Eisenmann nicht schnell genug ausweicht, bekommt dessen stachelige Kugel ans Polygon-Haupt.

Vertrauen zahlt sich aus: Vom ursprünglich als "Resident Evil 4" konzipierten "Devil May Cry" zeigte sich Capcoms Führungsriege derart begeistert, dass parallel gleich mit der Entwicklung eines Sequels unter der Ägide des Ex-Journalisten Tsuyoshi Tanaka begonnen wurde. Die Nippon-Manager hatten tatsächlich ein gutes Näschen: Teil 1 wanderte weltweit mehr als zwei Millionen mal über die Ladentheken und scharte eine enorme Fangemeinde um sich. Dementsprechend groß waren auch die Erwartungen, als endlich eine fast



PS2 Unfaire Höllenknaben: Eure miesen Widersacher treten meist im Dutzend auf.

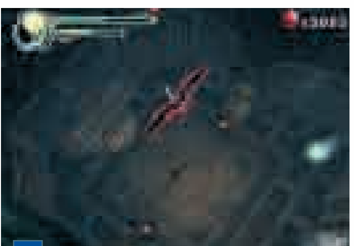


PS2 Fliegendes Ballett: Dank frischer Move-Palette mordet Dante nun auch im Sprung.



PS2 Tanz für mich: Von Euren Magnums getroffene Gegner zappeln wehrlos in der Luft.





PS2 Abgehoben: Manche Ebenen erreicht Ihr nur via Flug-Modus .



PS2 Satanische Erleuchtung: Bei der Verwandlung in Dantes dunkle Daseinsform brennen die Capcom-Mannen ein wahres Effekt-Feuerwerk ab.

PS2 Gleich wird's rasant: Der Leuchtturm am Hafen birgt eine magische Kugel, die Euren Recken fortan mit doppelter Spurt-Geschwindigkeit segnet.



PS2 Die zarteste Versuchung seit es Ballern gibt: Ein lila Kreis zeigt Euch an, welches nervige Zombiegezücht Dante gerade anvisiert.

finale Version des Action-Spektakels in den MAN!AC-Hallen eintraf – hier unser Erfahrungsbericht von der Dämonenfront.

Duo mit drei Klingen

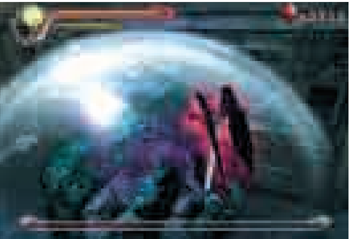
Die erste Überraschung erwartet Käufer bereits beim Öffnen der Spielepackung: Ähnlich dem indizierten zweiten Teil der "Resi"-Reihe wird die 128-Bit-Teufelei im Disc-Doppelpack ausgeliefert – jeweils ein Silberling für einen der beiden Protagonisten. Entgegen vieler Gerüchte gesellt sich aber nicht Lederbraut Trish, sondern eine komplett neue Polygon-Amazone namens Lucia zum aschblonden Dante. Die kampferprobte Priesterin ist im Verlauf Eurer Monster-Odyssee keineswegs nur digitale Staffage: Sie bekam einen abgewandelten Missionsverlauf spendiert – zweimaliges Durchspielen wird also wärmstens empfohlen! In puncto Story geht's dagegen genrebedingt eher eindimensional zu: Als fadenscheiniger Beweggrund für die rüde Bildschirm-Schlitzerei dient diesmal der verschlagene, von Allmachtsfantasien getriebene Industrie-Magnat Arius – aber egal, war doch bereits der Plot des Vorläufers keine literarische Sternstunde.

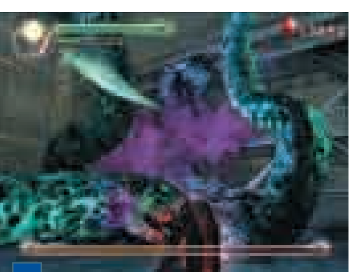
Diener der Dunkelheit

Was im "Devil May Cry"-Kosmos zählt, ist einzig und allein hochfrequentes Kreaturen-Schlachten in stilvoller Inszenierung. Und diese Action-Kost bekommt Ihr auch in "Devil May Cry 2" zur Genüge serviert: Bereits im Eingangs-Level, einem an die Toskana erinnernden Dörfchen, müssen sich Dante bzw. Lucia mit Unmengen an untotem Gesocks balgen. Der frisch rekrutierte Monster-Aufmarsch überrascht Serien-Kenner mit teils arg bizarren Neuzugängen: "Ico"-verwandte Schattenwesen, klauenbewehrte Todesadler, gehörnte Satansbullen und mit schwarzen Roben verhüllte Teufelsanbeter trachten Euch nach dem vergänglichen Bildschirm-Leben. Zu allem Übel wurde die Boss-Frequenz deutlich angehoben: Alle Nase lang duelliert Ihr Euch mit mehr oder minder hartnäckigen Kolossen aus Beelzebubs abscheulichem Kreaturen-Zoo. Zum Glück haben die Schergen der Hölle nicht exklusiv an Variantenreichtum zugelegt, sondern auch Euer Exorzismus-Arsenal erstrahlt in poliertem Meuchler-Glanz: Neben allseits bekannten Abwehrmaßnahmen wie banalen Schwertstreichen heizt Ihr der finsteren Brut nun mit diversen Flug-Attacken ein, bei denen Euer Alter Ego sanft durch die Lüfte gleitend auf rumschwirrendes Ungeziefer eindrischt. In Kombination mit der deutlich aufgebohrten Sprung-Reichweite ergeben diese "Matrix"-inspirierten Kunststückchen ein Füllhorn an sehenswerten Mordmöglichkeiten. Eine weitere, vom genannten SciFi-Kracher inspirierte Neuerung: Seid Ihr mal heillos eingekesselt, spurtet Euer Held auf Knopfdruck am nächsten Mauerwerk empor, hechtet via Rückwärtssalto aus der Gefahrenzone und murkst seine verdutzten Widersacher schließlich fies von hinten ab.



PS2 Affiges Getue: In diesem verlassenen Bahnhof trefft Ihr auf einen gigantischen 'King Kong'-Verschnitt, der sich an der Decke entlang hangelt – Feuer frei!





PS2 Feige Schlange: Der Tentakel-Boss schützt sich mit einem magischen Schild.

Schwarze Mächte

Die liebgewonnene 'Devil Trigger'-Metamorphose feiert eine leicht abgeänderte Wiederkehr: Ist der entsprechende Balken durch stete Scharmützel aufgeladen, verwandelt Ihr Euer PS2-Konterfei in ein dampfendes, temporär unbesiegbares Horror-Wesen mit immenser Vernichtungskraft. Und wo ist der Unterschied zu Teil 1? Ganz einfach: Durch Aufklauben von magischem Firlefanz erweitert Ihr die Kräfte des dunklen Ritters um tödliche Eigenschaften, die Euch fortan Schwerter gen Feindvolk schmeißen, blitzschnell rumspurten oder in Fledermaus-Manier durch die weitläufigen 3D-Areale fliegen lassen. Apropos 3D-Areale: Während das Ur-"Devil May Cry" weitestgehend auf gotische Schlossmauern limitiert war, protzt die Fortsetzung mit gigantischen Außenarealen, Hochhausschluchten, verwinkelten Abwasserkanälen und ruinösen Industrieanlagen. Besonders hier kommen Euch die Eigenheiten von Lucia zugute – entgegen Dantes eher behäbigem Bewegungsablauf schneidet sich die rasante Krieger-Göre mit Ihren beiden Dolchen geschmeidig durch den dicksten Satansbraten. Keine Sorge, den Tempo-Malus macht der Mantel tragende Coolness-Experte durch brachialen Schrotflinten-Einsatz gepaart mit stets stilvollem Macho-Gehabe locker wett.

Altbewährte Qualität

Wir Ihr unschwer erkennen könnt, setzt "Devil May Cry 2" den eingeschlagenen Erfolgsweg seines Vorgängers zielsicher fort, ohne dabei das Videospiel-Rad neu zu erfinden. Unser Ausflug ins Capcom'sche Schattenreich hinterließ indes einen positiven Eindruck: In Opulenz wie Texturierung erlesene Polygon-Bauten, hochfrequente Effekt-Orgien, adrenalintreibende Rock-Klänge sowie eine intuitive Steuerung garantieren ein fesselndes Schlachtengemälde mit wohligem Grusel-Einschlag. Und das Beste zum Schluss: Handbreite Balken wie in Teil 1 gehören endgültig der Vergangenheit an, die PAL-Version von "Devil May Cry 2" (Test in der nächsten Ausgabe) besitzt den lange eingeforderten 60Hz-Modus. *tk*

Diesel May Cry

Capcoms Kooperation mit dem Jeans-Hersteller

Schleichwerbung in Videospielen hat zwar noch längst nicht Hollywood-Ausmaße erreicht, wird aber von immer mehr Herstellern als willkommene Einnahmequelle genutzt. Nachdem Vorreiter Electronic Arts bereits einschlägige Erfahrung mit der lukrativen Digi-Reklame gesammelt hat (u.a. Intel und McDonald's in "Die Sims – Online"), zieht Capcom nach: Jeans-Fabrikant Diesel tritt in Japan als Co-Sponsor von "Devil May Cry 2" auf und bietet in ausgewählten Filialen teuflisch schicke Accessoires respektive Kleidungsstücke feil. So können Nippon-Rocker bald Dantes Ledergürtel samt abgewetztem Beinkleid oder eine limitierte Patrone mit feiner Gravur erstehen – zusätzlich dürft Ihr Euch in Capcoms potenziellem 128Bit-Schlager Diesel-Kostüme freispielen. Stets um die hippe Zielgruppe bemüht, verhökerte Diesel unlängst gar einige knallbunte PS2-Sondereditionen in stark gewöhnungsbedürftigem Pop-Design. Wir sind gespannt, ob derartige Aktionen skurrile Randerscheinung bleiben, oder Black&Decker bereits die nächste "Evil Dead"-Versoftung mit Polygon-Motorsägen ausstattet.

Devil May Cry 2

Playstation 2

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	März

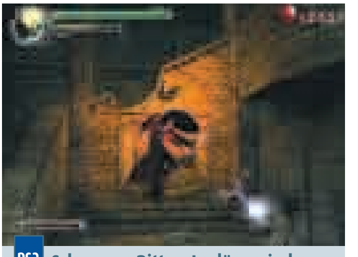
Geschichten aus der Gruft: Gewohnt martialischer, pompös herausgeputzter Höllenritt mit erhöhtem Umfang und kleinen, aber feinen Neuerungen.

Xbox-Alternative

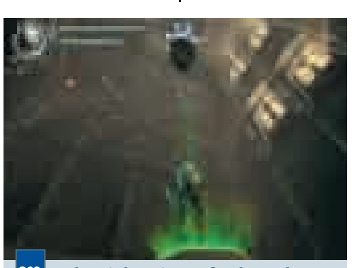
Schauermär im Weltall: Microsoft-Jünger zittern ungeduldig Shinji Mikamis **Dino Crisis 3** (Preview Seite 20) entgegen.

Gamecube-Alternative

Capcoms legendärer Grusel-Klassiker **Resident Evil** bleibt Gamecube-exklusiv und soll mit Teil 4 im Herbst das Genre revolutionieren.



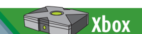
PS2 Schwarzer Ritter: In dämonischer Form verschießt Dante Energieblitze.



PS2 Hohe Ziele: Die Größe der Polygon-Bauten hat deutlich zugenommen.

PS2 Metzeln für Einsteiger: Im Menü werden alle neuen Moves erklärt.


07. 03. 2003!
MGS2
KONAMI
XBOX
MISSION INFO:
[001]
[002]
[003]
[004]
[005]
[006]
[007]
[008]
[009]
[0010]
[0011]
[0012]
METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID®, SONS OF LIBERTY™ AND SUBSTANCE™ ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. ©1987 2003 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES.
» WWW.KONAMI-EUROPE.COM
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SUBSTANCE





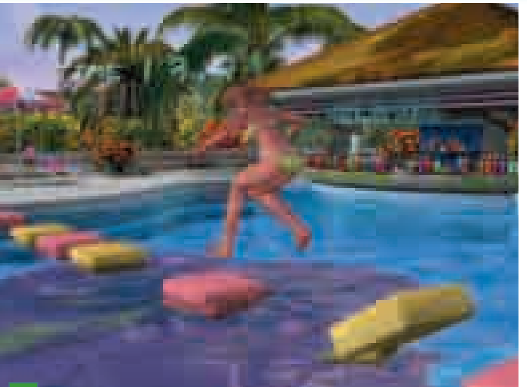
XB Für den kleinen Voyeur zu Hause: Bei den interaktiven Freizeitaktionen dürft Ihr die Ansicht drehen und zoomen.

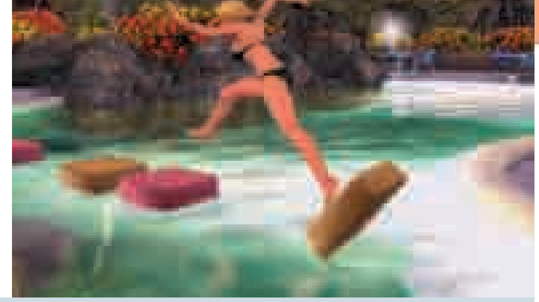
Dead or Alive
Xtreme Beach Volleyball

Tecmo lässt endlich die Bälle hüpfen: MAN!AC spielt das aufreizende Xbox-Sportspektakel für Euch an.

Nervosität in der MAN!AC-Redaktion: Nach monatelangen Verschiebungen sollte "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball" Mitte Januar endlich in den USA erscheinen – doch der Druckschluss rückte unaufhaltsam näher, während der langerwartete Titel auf sich warten ließ. In letzter Sekunde dann die erlösende Nachricht: Microsoft stellte uns eine fast fertige Version zur Verfügung, die wir im heldenhaften Nachteinsatz für Euch durchleutet haben.

Die Rahmenhandlung des textilarmen Spaßes – die prüde US-Wertungskommision zückte gar nervös das 'M'-Label (nur für Erwachsene) – schließt direkt an "Dead or Alive 3" an: Dort gewann nämlich der schräge Spaßvogel Zack das Turnier und investierte das Preisgeld in eine Südseeinsel. Mit falschen Einladungen lockt er neben dem dunkelhäutigen Neuzugang Lisa auch alle anderen weiblichen Protagonisten auf das Eiland. Erst dort stellen die Mädels fest, dass es keine Prügeleien geben wird.





XB Neckische Abwechslung: Bei der Luftkissenhüpferei kassiert Ihr auf die Schnelle kleine Geldsummen und trainiert Euer Feingefühl mit den analogen Buttons – für grobschlächtige Naturen gibt's aber zum Glück alternativ eine digitale Steuerung.

Um den unfreiwilligen 14-tägigen Urlaub zu nutzen, widmen sie sich diversen Freizeitbeschäftigungen: Faulenzen, sich lasziv am Pool räkeln, Geld verprassen und das namensgebende Beach-Volleyball spielen.

Eiland der Männerträume

Auf der Insel angekommen, werdet Ihr durch Lisa mit den Örtlichkeiten vertraut gemacht. Diese und alle folgenden Unterhaltungen laufen stets so ab, dass Ihr Eure Gesprächspartnerin bei spannenden Tätigkeiten wie z.B. Stretching oder Liegestützen beobachtet, während am unteren Bildrand die englischen Untertitel zu den japanischen Dialogen eingeblendet werden. Außerhalb des Volleyballfeldes und der Minispiele steuert Ihr das Geschehen über Menübildschirme, wenn Ihr z.B. im Laden neue Outfits (stolze 250 Badeanzüge gibt's in "DOAX" zu ergattern) kauft oder Euer Inventar verwaltet.

Um überhaupt spielen zu können, benötigt Ihr eine Partnerin. Damit sich ein Mädel bereit erklärt, müsst Ihr es erst mit Geschenken bestechen – und für die braucht Ihr Geld. Das verdient Ihr natürlich vorwiegend über Matcherfolge, alternativ dürft Ihr auch zwei andere Kapitalquellen



XB Je nach Tageszeit ändern sich die Lichtverhältnisse auf den Spielfeldern.

XB Auch im Dschungel geht's zur Sache: Spielt Ihr sonst nur auf dem Strand, bietet der Platz inmitten dichten Baumbewuchses optisch willkommene Abwechslung.

XB Abends geht Ihr auf Wunsch ins Casino: Allerdings sind Black Jack (links), Poker, Roulette und die Slotmaschinen (rechts) nur leidlich unterhaltsam.

XB Teamwork ist Plficht: Probiert Eure Mitspielerin gerade eine Mundvoll Sand, solltet Ihr den Ball schnell in die andere Hälfte befördern.

anzapfen. Beim 'Pool Hopping' springt Ihr über eine Reihe von schwimmenden Luftkissen, je nach Abstand müsst Ihr den Knopf stärker oder leichter drücken – das neckische Spektakel ist ausgesprochen simpel, macht aber immer Laune. Weniger unterhaltsam fiel das Spielkasino aus: Zwar gibt es mehrere Glücksspielvarianten nach Las-Vegas-Manier, doch agiert Ihr lediglich gegen unsichtbare Croupiere – die anderen Mädels machen sich rar und tauchen höchstens als kleine Symbole am Bildrand auf, zudem fallen die Gewinnchancen nicht gerade hoch aus.
Am meisten punktet "DOAX" erwartungsgemäß in der Sparte Volleyball, vor allem grafisch geben sich die Matches kleine Blöße: Die schicken Courts im Dschungel oder am Strand verwöhnen das Auge mit hübsch modellierten Landschaften und ansehnlichen Lichteffekten, vor denen die weiblichen Beat'em-Up-Stars vortrefflich in Szene gesetzt werden.

Sand auf nackter Haut

Die gewohnt üppig proportionierten Spielerinnen geben großzügige Einblicke und überzeugen mit lebensechten Animationen. Dafür sparten die Entwickler am spielerischen Gehalt: So pritschen und schmettern Tina, Kasumi & Co. nach vereinfachten Regeln, jedes Duell geht nur bis sieben Punkte. Außerdem finden sich keine Feldgrenzen – fällt der Ball irgendwo in Eurer Hälfte auf den Boden, gibt's einen Zähler für das andere Team. Auch die Steuerung wurde bewusst einfach gehalten, lediglich zwei Knöpfe dienen für alle Schlagvarianten. Durch die großzügig angelegte Kollisionsabfrage und die sanfte Zielunterstützung kommt Ihr schnell zu längeren Ballwechseln, fühlt Euch gelegentlich aber etwas eingeschränkt. Auch die eigenwillige Kameraperspektive, die das Feld der verteidigenden Mannschaft meist nur teilweise im Fokus hat, stört das Vergnügen beizeiten – solange Ihr keine Matches im tiefgründigeren "Beach Spikers"-Stil erwartet, bekommt Ihr auf jeden Fall spaßige Duelle (leider dürfen maximal nur zwei menschliche Spieler ran) geboten.
Als Gesamtwerk polarisiert "DOAX" sicher die Xbox-Welt: Wer ein reines Sportspiel sucht, wird hier nicht fündig – seid Ihr aber gewillt, Euch auf ein dezent japanophiles Spielerlebnis mit toller Grafik einzulassen, erwartet Euch ein heißer Frühling mit viel nackter Haut. *us*

DOA Xtreme Beach Volleyball

Xbox

Entwickler:	Team Ninja, Japan
Hersteller:	Tecmo
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	März

Skurriles aus Japan: Optisch hervorragendes Urlaubsepos mit kurioser Beziehungssimulation und simplen, aber unterhaltsamen Volleyball-Partien.

Playstation-2-Alternative

PS2-Besitzer gehen diesmal leer aus: Weder ein Volleyball noch eine interaktive Fleischbeschau sind für sie in Sicht.

Gamecube-Alternative

Ein vergleichbarer Titel steht auch auf dem Würfel nicht an, dafür dürfen sich Sportler seit längerem bei **Beach Spikers** betätigen.





Soul Calibur 2

Schwerterklirren der nächsten Generation: Die legendären Krieger-Seelen greifen auf allen Plattformen nach dem Prügelthron.



PS2 Abgeschmettert: Mit einer Parade lasst Ihr den Gegner ins Leere laufen.



PS2 Klopper-Recycling: "Tekken"-Urgestein Heihachi Mishima gönnt sich keinen Konsolen-Urlaub, sondern steht nun erstmals auch im "Soul Calibur"-Ring.

Nach nunmehr vier Jahren voller Gerüchte und Release-Verschiebungen lichtet sich der Nebel um den Nachfolger zu Namcos furiosem Dreamcast-Scharmützel – in einem Tokioter Nobelhotel enthüllten die Nippon-Entwickler erste Details zu Xbox-, PS2- sowie Cube-Fassung von "Soul Calibur 2". Wir haben alle wichtigen Informationen und Überraschungen der Pressekonferenz für Euch zusammengetragen.

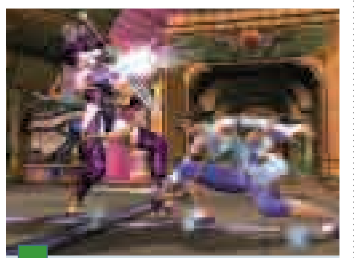
Jedem sein Superstar

Ist die nur als schmückendes Beiwerk zu wertende Hintergrundstory um ein magisches Seelenschwert (welches sich abermals in der Obhut von Flammenfiesling Inferno befindet) bei Serien-Experten hinreichend bekannt, wartet die 20-köpfige Kämpferriege mit waschechten Sensationen auf. So werden nur Microsoft-Jünger mit Comic-Düsterheld Spawn in den Ring steigen, während "Tekken"-Veteran Heihachi der PS2 vorbehalten bleibt. Gamecube-Besitzer kommen schließlich in den exklusivsten Genuss: "Zelda"-Knabe Link verzückt nicht nur durch seinen Cel-Shade-freien Polygonauftritt, sondern heizt seinen Widersachern auch mit typischen Waffen wie Bomben, Bumerang und Langbogen ein. Fernab dieser Hersteller-spezifischen Boni wurde das liebgewonnene Personal um weitere sechs Neuzugänge aufgestockt: Der Degenkünstler Rafael, Tonfa-Lady Talim, Jungspund Yunsung, Kampfstil-Kopierer Charade, das von Todd McFarlane (siehe Kasten) ersonnene Reptilien-Geschöpf Necrid und Ritterbraut Cassandra komplettieren den wehrhaften Reigen. Letztgenannte sorgt für Wehmut, gehören doch ihr knackiges Schwesterherz Sophitia ebenso wie Rock, Edge Master, Lizardman und Hwang zu den Abgängen. Quasi als Trostpflaster wird in Sachen Spielmodi geklotzt: Neben Arcade-, Zweispieler- und Survival-Stechereien prügelt Ihr Euch erstmals durch den so genannten 'Weapon-Mode'. Hier vermöbelt Euer Recke bei Turnieren sämtliche Kombatanten, um eins von insgesamt 200 mörderischen Kriegswerkzeugen einzusacken.



XB Comic-Kämpfer aus der Hölle: Xbox-Besitzer dürfen als einzige mit dem finsteren US-Superhelden Spawn am Prügelturnier teilnehmen.





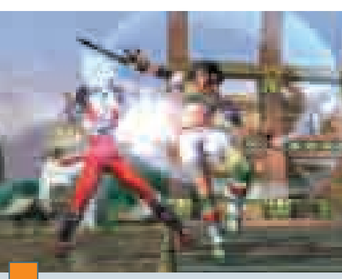
XB Nackte Haut: Ivy kämpft gerne in schicken Lederstrapsen.





NGC Der Traum vieler "Zelda"-Anhänger: Nintendos Abenteurer Link tritt im schicken Polygon-Outfit gegen die traditionellen "Soul Calibur"-Kämpfer an.





NGC Bewährte Tugenden: Angriffe werden vertikal oder horizontal ausgeführt.



NGC Neuer Echsenmann: Grünhaut Necrid beherrscht Flammenattacken.

NGC Schmerzhaft: Ungeblockte Schläge kosten Euch besonders viel Energie.

Trio Infernale

Die exklusiven Kämpfer jeder Konsole

Link (Gamecube): Das blonde Spitzohr kennt jeder Nintendo-Zocker, kämpft sich Zeldas Liebling doch seit 15 Jahren durch Vorzeige-Action-Adventures. Zudem sammelte der Zipfelmützen-Held bereits Prügelerfahrung in den "Smash Bros."-Kloppern auf N64 und Gamecube. Von diesem Erfahrungsschatz profitiert er auch in "Soul Calibur 2", denn als zusätzlichen Kniff neben seinen Schwertkünsten bringt er für wirkungsvolle Fernattacken Pfeil und Bogen mit.

Heihachi Mishima (PS2): Der ergraute Patriarch und Erzfeind vom teuflischen Sohnemann Kazuya ist einer der wenigen Charaktere, die in allen fünf "Tekken"-Teilen vertreten waren – im Seriendebüt fungierte er gar als Endgegner. Trotz Geschmacksverwirrung bei der Outfit-Auswahl (die Sumo-Variante ließ selbst hartgesottene "Tekken"-Profis schaudern) ist Heihachi gefährlich wie immer und verzichtet auf Waffen.

Spawn (Xbox): Im Gegensatz zu seinen exklusiven Rivalen, die Erfolge gewöhnt sind, ist der "Soul Calibur 2"-Auftritt für den düsteren Recken (der leider ohne sein Cape auskommen muss) eine Premiere – erstmals ist er in einem wohl wirklich guten Spiel dabei. Frühere Versuche rangierten meist im 'Gähn'- bis 'Hilfe!'-Bereich wie das verhunzte PSone-Abenteuer. Lediglich der letzte Versuch mit der chaotischen Dreamcast-Actionprügelei "Spawn: In the Devil's Hand" erreichte 2001 wenigstens durchschnittliches Niveau.

Alte und neue Stärken

Massig Beschäftigung fürs fein ausgearbeitete Personal macht freilich noch keinen "Virtua Fighter"-Killer – ergo wurde auch das rasante Kampfsystem einer behutsamen Frischzellenkur unterzogen. Vor allem die Substanz der Defensiv-Palette hat zugenommen: Konnten beim Vorgänger selbst Novizen den gegnerischen Attacken widerstehen, soll jetzt zwischen Block und Parade unterschieden werden – taktischere Keilereien sind die Folge. Zudem lassen an Umfang wie Details reichere Arenen wesentlich mehr Spielraum zum seitlichen Ausweichen. Einige der virtuellen Kampfstätten warten ähnlich der letzten "Tekken"-Inkarnation gar mit eingrenzendem Mauerwerk auf, dessen Stabilität schmerzhafte Frontalzusammenstöße provoziert. In solchen Szenen zeigt sich die grafische Brillanz von "Soul Calibur 2": Der im Vergleich zum Arcade-Vorbild aufgemöbelte Kracher protzt mit gleißenden Effekten, herrlichen Animationen und wuchtigen Charakteren – die Konkurrenz darf sich auf einen heißen Herbst gefasst machen. *tk/us/fm*

Meister aller Klassen

Die Musterkarriere des Schöpfers von Spawn und Necrid

Todd McFarlane (42) ist der erfolgreichste Geschäftsmann der Comic-Szene: Während der 80er zeichnete der Kanadier für Marvel und DC und machte 1990 Spider-Man zum meistverkauften Heft aller Zeiten. Kurz darauf gründete er mit einigen prominenten Kollegen seine eigene Firma: Image Comics. Dort schuf er mit "Spawn" die Comic-Serie, auf deren Erfolg er sein Imperium beständig ausbaut. 1994 entschloss sich McFarlane, zusätzlich Action-Figuren zu produzieren, die niedrige Preise und hohe Qualität vereinen – die Idee schlug ein wie eine Bombe. Neben "Spawn"-Statuen veröffentlichte er u.a. Lizenzfiguren zu US-Sportlern oder den Videospiel-Hits "Metal Gear Solid 2" (siehe rechts) und "Onimusha 2". Auch in anderen Bereichen ist das Multitalent tätig: "Spawn" wurde als Spielfilm und Zeichentrickserie erfolgreich, für die Arbeit an Musikvideos gab es diverse Auszeichnungen. Das verdiente Geld investierte McFarlane aufsehenerregend: So ist er Teilbesitzer eines NHL-Clubs und erwarb 1999 für drei Millionen Dollar u.a. den Baseball, mit dem im Jahr zuvor der Home-Run-Rekord gebrochen wurde. Trotzdem hat der Kanadier einen schlechten Ruf: Seine rüden Geschäftsmethoden, bei denen er seine Partner schon mal kräftig über den Tisch zieht oder feste Abmachungen ignoriert, führen regelmäßig zu juristischen Auseinandersetzungen.

Soul Calibur 2

Playstation 2 / Xbox / Gamecube

Entwickler:	Namco, Japan
Hersteller:	Namco
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	3. Quartal [PS2]
	3. Quartal [Xbox]
	3. Quartal [GC]

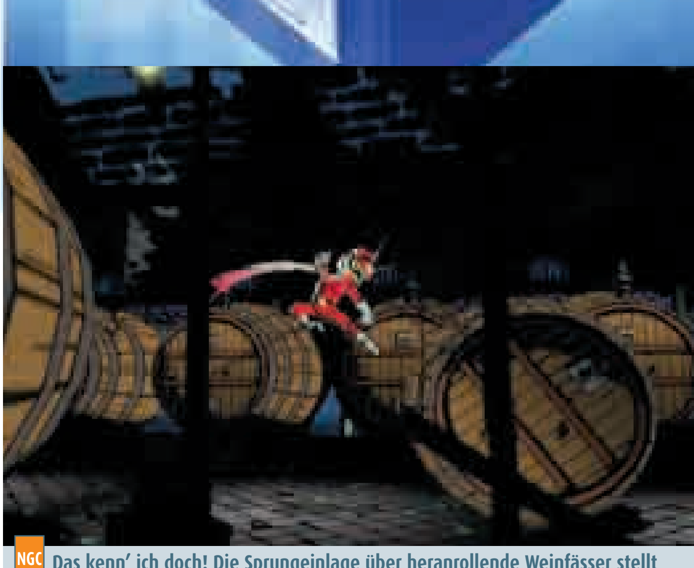
Kampfkunst in Vollendung: Furios präsentiertes Prügel-Festival von gigantischen Modi-Ausmaßen, das mit beliebten Bonus-Charakteren lockt.

Innovation hoch vier

Mit der neu gegründeten Ideenschmiede Production Studio 4 steigt Nippon-Gigant Capcom endgültig zu Nintendos wichtigstem Gamecube-Lieferanten auf.

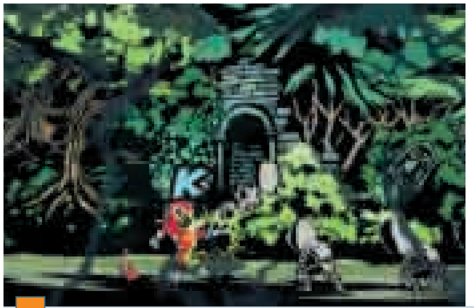
Ironie des Software-Schicksals: Da dürstet die Zocker-Welt nach frischen Konzepten abseits der marktbeherrschenden Lizenz-Verwursterei bzw. marginal aufpolierten Sequels – und ausgerechnet Capcom geht das kreative wie finanzielle Risiko ein, seine programmierenden Zugpferde auf unkonventionelle Projekte anzusetzen. Waren die japanischen "Resi"-Erfinder bislang eher für das penetrante Melken vorhandener Goldesel (bestes Beispiel: "Street Fighter") berüchtigt, sorgte die Ankündigung respektive Präsentation von 'Production Studio 4' für weltweites Staunen: Neben dem heißersehnten "Resident Evil 4" werkelt die neue Elite-Tochter an gleich vier in Präsentation wie Spielkonzept einzigartigen Titeln, die allesamt Kult-Potenzial besitzen – wahrlich Grund genug, das ideenreiche Quartett genauer unter die Lupe zu nehmen.

Viewtiful Joe



NGC Das kenn' ich doch! Die Sprungeinlage über heranrollende Weinfässer stellt laut den Entwicklern eine Hommage an Klassiker wie "Donkey Kong" dar.

Steter Hardware-Fortschritt spaltet den Spielemarkt immer mehr in zwei entgegengesetzte Lager: Während die einen nach "The Getaway"-Art – meist erfolglos – dem viel zitierten Fotorealismus hinterher hecheln, gehen andere wie z.B. in "Sly Raccoon" den umgekehrten Weg und nutzen die Prozessor-Power für immer knalligere Comic-Optik. Zu letzterer Gruppe zählt mit Sicherheit die Kollaboration zwischen "Steel Battalion"-Produzent Atsushi Inaba und Kamiya Hideki (Miterfinder von "Devil May Cry"). Wie der plakative Titel unverblümt andeutet, lässt die abgedrehte Action-Prügelei besonders durch spektakuläre Schauwerte aufhorchen: Der Mix aus Japano-Superheld, US-Comic-Einflüssen und einer Prise Cel-Shading gewinnt dem eingefahrenen Haudrauf-Genre neue Seiten ab. Präsentation ist aber nicht alles: So soll "Power Rangers"-Verschnitt Joe, dessen Abenteuer ursprünglich als Musikspiel (à la "Parappa") geplant war, auch spielerisches Neuland betreten. Neben traditionellen Combo-Orgien beherrscht der vermummte Nippon-Recke drei äußerst clevere Spezial-Manöver: Im inzwischen dezent abgedroschenen







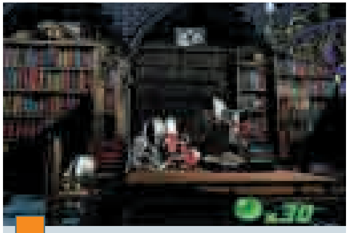
NGC Miniatur-Knochenbrecher in Aktion: Neben simplen Angriffsvarianten wie Tritt und Faustschlag beherrscht Nippon-Kampfsportler Joe auch spektakuläre Flug-Kicks sowie zerstörerische Combo-Attacken. Die scheinbar platten Hintergründe bestehen tatsächlich aus Polygonen – Mode-7-ähnliche Zoom-Spielereien sorgen für Räumlichkeit.


NGC Grusel-Schloss nach Hollywood-Klischee: Die einzelnen Movie-Zonen lehnen sich an übliche Kinowelten an – das zugehörige Gegnervolk gibt's gratis dazu.

'Bullet-Time'-Modus weicht er blitzschnellen Feind-Attacken aus, via 'Zoom' verstärkt sich kurzzeitig seine Angriffskraft, das 'Highspeed'-Feature lässt ihn schließlich im Eiltempo durchs Feindgebiet flitzen. Die Vermengung dieser außergewöhnlichen Fähigkeiten ergibt ein wahres Füllhorn an furiosen Scharmützeln fernab vom eintönigen Genre-Einerlei. Bei der Reißbrett-Story sucht man neue Ideen dagegen vergebens: Joes süße Nippon-Freundin wird in eine obskure, aus acht Levels mit ebenso vielen Endbossen bestehende Film-Dimension verschleppt – doch Rettung naht! Zu Beginn ist der Pixel-Recke nur ein armseliger Teenie ohne Superkräfte, erst durch spektakuläre Kampfeinlagen ladet Ihr den 'VFX-Balken' auf und verwandelt Euch so in einen roten Zeichentrick-Wundermann. Bleibt nur zu hoffen, dass die irrwitzige Kidnapper-Hatz auch in PAL-Gefilden stattfindet – Daumen drücken ist angesagt!

NGC Metamorphose: Habt Ihr genug 'VFX'-Energie, wird Joe zum Superheld.

NGC Krachende Linke: Mit dem 'Zoom'-Special haut Ihr jeden Gegner um.


NGC Massenkeilerei: Eure Feinde greifen meist gleich im Dutzend an.

Viewtiful Joe

Gamecube

Entwickler:	Production Studio 4, Jp
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	2004

Herrlich skurrile Comic-Keilerei, die mit spielerischer wie optischer Innovation glänzt – ein Genuss für Nippon-Fanaten und tolerante Genre-Fans!

Playstation-2-Alternative

Mindestens genauso abgedreht: Capcoms androgyner Konsolen-Recke **Gio Gio** prügelt sich ab März auch durch Deutschland.

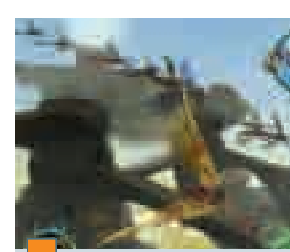
Xbox-Alternative

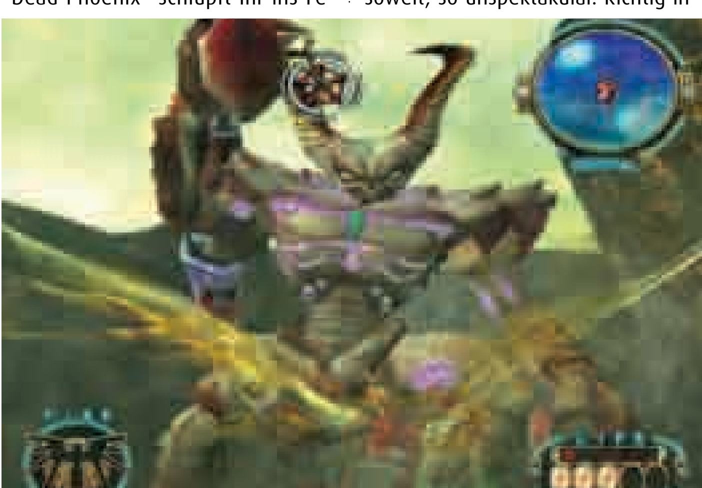
Filminspirierte Comic-Kost mit Kampfsport-Einlagen: **Kung Fu Chaos** lässt im März die Knochen krachen.

Dead Phoenix

Nachdem sich Vorzeigemann Shinji Mikami wieder seinem Horror-Baby "Resident Evil" respektive "P.N. 03" (siehe nächste Seite) zuwendet, verlässt "Code Veronica"-Schöpfer Hiroshi Kato die ausgetretenen Umbrella-Pfade. Sein Beitrag zum Capcom-Portfolio verspricht, ein Cocktail aus "Dynasty Warriors" und "Panzer Dragoon" zu werden: In "Dead Phoenix" schlüpft Ihr ins Federkleid eines Vogelmanns, der seine friedliebende Rasse bzw. deren Heimatstadt vor der finalen Vernichtung durch einen machthungrigen Widerling beschützen will. Ähnlich Segas angesprochener Saturn- bzw. Xbox-Ballerei flattert Ihr aus der Verfolger-Perspektive durch die Polygon-Lüfte und holt rumschwirrende Feinde via Energie-Wumme vom Firmament – soweit, so unspektakulär. Richtig interessant wird die Fliegerei erst, wenn das Flügeltier seine Freunde rekrutiert: Dann befehligt Ihr mit simplen Pad-Eingaben sowohl zahlreiche Boden- als auch Lufttruppen. Von den angekündigten Massenschlachten war in den bislang gezeigten Spielszenen jedoch noch nichts zu sehen – wir halten Euch auf dem Laufenden.

NGC Flattermann: Im späteren Verlauf hetzt Ihr fiese Drachen auf Eure Feinde.


NGC Formationsflug: Furiose Schlachten gehören zum "Dead Phoenix"-Alltag.


NGC "Der ist aber groß!" Am Ende der einzelnen Levels trefft Ihr auf fulminante Riesenmonster – Zeit, Eure magischen Spezial-Attacken auszupacken.




NGC Nippon-Kunst: Die Düster-Welten erinnern stark an "Panzer Dragoon".

Dead Phoenix

Gamecube

Entwickler:	Production Studio 4, Jp
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
D-Termin:	2004

Lüfte des Todes: Episch inszeniertes Schlachtengemälde in gewohnt japanophiler Fantasy-Machart mit vielen neuartigen Strategie-Elementen.

Playstation-2-Alternative

Capcom-Krieg zum Zweiten: Mit ähnlichem Konzept soll die Schlitzerei **Chaos Legion** auf Sonys schwarzem Kasten für Furore sorgen.

Xbox-Alternative

Comeback des Drachen-Königs: **Panzer Dragoon Orta** lässt den Saturn-Schlager in neuzeitlichem Gewand wieder aufleben.

Killer 7

Im Gegensatz zu allen anderen Titeln des taufrischen Capcom-Sortiments wird "Killer 7" außer Haus produziert. Dürften die zuständigen Mannen von Grasshopper mit ihren vergangenen Kreationen (u.a. "Hana To Taiyo To Ame To") allerhöchstens Japan-Freaks ein Begriff sein, könnte sich dies nun schlagartig ändern. Der beinharte Gangster-Thriller lässt die Grenzen zwischen Anime und Videospiel verschwimmen: Unifarbene Texturen geben dem brutalen Bildschirm-Geballer einen zweidimensionalen, unterkühlten Look. Auch die Story hebt sich wohltuend vom üblichen Action-Brei ab: Als verkrüppelter, mit sieben Persönlichkeiten gesegneter Auftragsmeuchler Harman Smith jagt Ihr den zwielichtigen Massenmörder Kun Lan. Kein Wunder, dass ein Großteil der Banditen-Jagd von blutigen Ballereien bestritten wird, in denen sich Euer schizophrener Digi-Killer mit massenweise Anzugträgern beharkt. Was es mit den versprochenen Abenteuer-Elementen auf sich hat, und ob die erwachsene Gewaltorgie im indizierungsfreudigen Deutschland überhaupt erscheint, steht leider noch in den Gamecube-Sternen.


NGC Cooles Alter Ego: Durch seine Ambivalenz schlüpft Protagonist Harman in diverse Comic-Körper wie diesen beinharten Smoking-Killer.

Killer 7

Gamecube

Entwickler:	Grasshopper, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	nicht bekannt

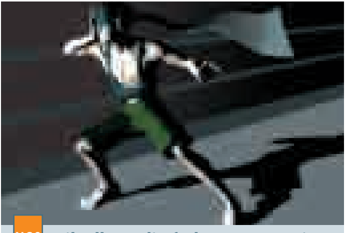
Stil & Substanz: Brutaler Anime-Thriller mit außergewöhnlicher Präsentation, der mit seiner harten Thematik vor allem erwachsene Spieler anspricht.

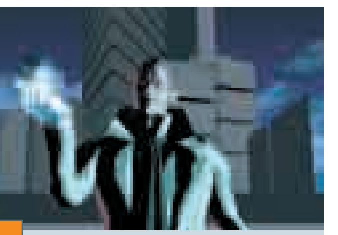
Playstation-2-Alternative

Nackte Haut und dicke Wummen: Eidos liefert Ende des Jahres den dritten Teil seines kruden Anime-Schlachtfests **Fear Effect**.

Xbox-Alternative

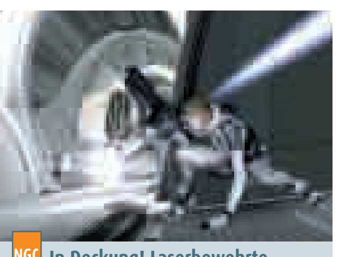
Mager: Lediglich Ubi Soft spendiert der Xbox mit der Ego-Ballerei **XIII** im Herbst eine ähnliche Zeichentrick-Brutalität.


NGC Stilvoll: An die farbarme Inszenierung muss man sich erst gewöhnen.

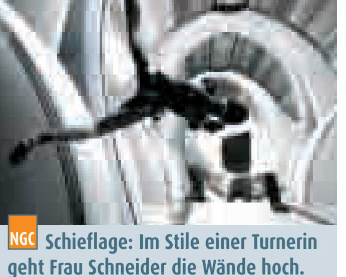

NGC Wolkenkratzer: Diese Großstadt dient als Kulisse für tödliche Ballereien.


NGC Mysteriös: Zwielichtige Gestalten bevölkern die Cel-Shade-Landschaft.

P.N. 03


NGC In Deckung! Laserbewehrte Wachroboter kennen kein Erbarmen.

Hinter dem kryptischen Titel (steht für: "Product Number 3") steckt niemand Geringerer als "Resi"-Papa Shinji Mikami. Mit Zombies, gefräßigen Kötern und schmierigen Albert-Wesker-Typen hat die Heldin des Ballerepos dennoch wenig am Cyber-Helm: Vielmehr säubert das knackige Söldner-Weib mit dem teutonischen Namen Vanessa Z. Schneider eine von insektoiden Robo-Schurken überrannte Raumstation. Wer auf Knobeleien steht, kann das furiose Action-Fest getrost vergessen: Schusswechsel am laufenden Band, futuristische Knarren und eine akrobatische Weltraum-Amazone bürgen für sinnfreies SciFi-Spektakel in schickem Polygon-Gewand. Vor allem die artifiziell aufgehellten Korridore sowie die gleißenden Lichteffekte lassen "P. N. 03" aus der überlaufenen Zukunftssparte herausstechen. Mikami spricht von einer All-Variante des Metzel-Krachers "Devil May Cry" – na das kann ja heiter werden! *tk*


NGC Schieflage: Im Stile einer Turnerin geht Frau Schneider die Wände hoch.


NGC Mode der Zukunft: Der SciFi-Kampfanzug besitzt ein Schutzschild.

P.N. 03

Gamecube

Entwickler:	Production Studio 4, Jp
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2004

Baller-Emanzipation in der Zukunft: Fulminantes, strikt geradliniges Action-Feuerwerk mit charismatischer Heldin, aber ohne jedweden Rätselballast.

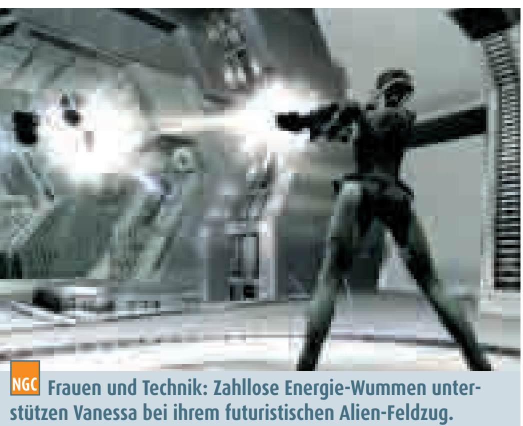
Playstation-2-Alternative

Potenzieller Top-Hit: Blizzards Konsolen-Comeback **Starcraft Ghost** soll der Schleich-Konkurrenz um Solid Snake das Fürchten lehren.

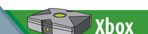
Xbox-Alternative

Auch Besitzer von Microsofts Flaggschiff dürfen sich auf Novas Krieg gegen die Zerg freuen – **Starcraft Ghost** erscheint für alle Formate.


NGC Im All hört dich keiner schreien! Nach Infiltrations-Einsätzen besteht Ihr offene Gefechte auf der Planetenoberfläche.


NGC Frauen und Technik: Zahllose Energie-Wummen unterstützen Vanessa bei ihrem futuristischen Alien-Feldzug.


Battle Engine aquila
ATARI
MACH DICH BEREIT
FÜR DIE SCHLACHT
DEINES LEBENS !
AB 06.02.03
HOHE FERNSICHT, BEEINDRUCKENDE LANDSCHAFTEN
UND FULMINANTE EXPLOSIONEN.
GamePro
PRAESENTIERT WIRD DAS GANZE IN
UMWERFENDER GRAFIKPRACHT.
gamigo
BEST PLAYED WITH
Logitech® Cordless Controller
for Xbox®
WWW.BATTLE-ENGINE.COM
XBOX
PlayStation 2
lost toys
Logitech
Ab Mitte März im Handel verfügbar



Xbox

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Noch abscheulicher als das englische Wetter: Headfirsts Konsolen-Debüt dreht zart besaiteten Xbox-Spielern glatt den Magen um.

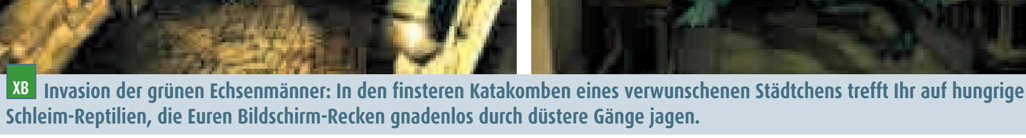
Ob nun wankende Polygon-Zombies im Grusel-Klassiker "Alone in the Dark", Capcoms Untoten-Bande aus der millionenschweren "Resident Evil"-Reihe oder die Ekelmeute aus dem 3D-Albtraum "Eternal Darkness" – jede dieser Horror-Interpretationen rekrutiert ihre Monsterkader teils mehr, teils weniger deutlich aus dem Werk von Genre-Großmeister H.P. Lovecraft (siehe Kasten). Die bislang eher unbescholtenen Headfirst Studios ("Simon the Sorcerer 3D", PC) setzen dem begnadeten Schauer-Schreiberling nun sein offizielles Software-Denkmal: Mit "Dark Corners of the Earth" (Xbox), "Tainted Legacy" (PS2, Release: 2004) und "Beyond the Mountain of Madness" (Xbox, Release: 2004) werkeln die Briten an gleich drei Titeln zum legendären "Cthulhu"-Mythos – MAN!AC nimmt erstgenannten Gänsehaut-Erzeuger unter die Lupe.



XB Einer nach dem anderen: Vom Bösen besessene Hausbewohner stürmen wie von der Tarantel gestochen auf Euch zu.

XB Nur nicht zittern: Jack zielt ohne Fadenkreuz auf seine Widersacher.





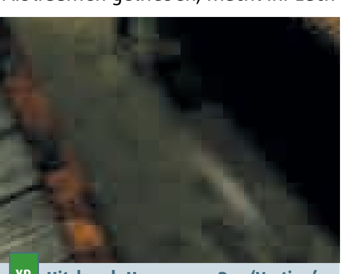
XB Invasion der grünen Echsenmänner: In den finsteren Katakomben eines verwunschenen Städtchens trefft Ihr auf hungrige Schleim-Reptilien, die Euren Bildschirm-Recken gnadenlos durch düstere Gänge jagen.

Zombie-Polizei

Trinken beeinträchtigt die Wahrnehmung: Als ob der abnorme Alkoholkonsum seines Rabenvaters nicht schon grausig genug gewesen wäre, wird der inzwischen zum wackeren Gesetzeshüter herangereifte Protagonist Jack Walters bei einem vermeintlichen Routineauftrag auch noch mit den Mächten des Bösen konfrontiert – seelische wie körperliche Narben lassen ihn den Dienst quittieren. Von Albträumen getrieben, macht Ihr Euch alsdann auf, dem Konsolen-Horror auf den Polygon-Grund zu gehen. Genreunüblich schlurft Ihr dabei aus der Ego-Sicht durch klischeehafte Schauder-Schauplätze wie ein viktorianisches Anwesen und nebelverhangene Küstendörfer. Trotz der eher ballertypischen Perspektive und einigen rudimentären Schrotflinten-Schießereien verkommt der 3D-Schocker keineswegs zum Action-Spektakel – vielmehr stehen spannende Schleicheinlagen, verklausulierte Knobeleien und gemeine 'Sanity'-Effekte im Mittelpunkt des abscheulichen Geschehens. Moment mal, 'Sanity'? "Eternal Darkness"-Überlebenden dürfte die



XB Aus und vorbei: Das authentische 'Game Over' sorgt für Gänsehaut.



XB Hitchcock-Hommage: Der 'Vertigo'-Effekt lässt das Bild verschwimmen.



XB Typisch England: Regen behindert Eure Sicht in den Außenarealen.

XB Das Nachladen kostet viel Zeit, was Ihr unter Umständen mit dem Leben bezahlt.

XB Rätseleinlage für Fortgeschrittene: Um auf das nahegelegene Dach zu kommen, müsst Ihr den Lieferwagen umstellen – bloß wie?

XB Anpassungsfähiges Feindvolk: Unfreundliche KI-Charaktere wie diese beiden Anzugträger verfolgen Euch auch über Treppen und durch enge Druchgänge.

H.P. Lovecraft
Der literarische Urvater des Grauens

Grusel-Streifen, Horror-Spiele und selbst Comics – medienübergreifend inspirierte das Werk des 1890 geborenen Howard Phillips Lovecraft ungezählte Vertreter der Gänsehaut-Sparte. Obwohl das verschlossene Genie kein einziges vollständiges Buch, sondern lediglich Kurzgeschichten im Groschenroman-Stil veröffentlichte, generierten schaurige Erzählungen – z.B. über das Satans-Buch 'Necronomicon' oder die böse Spezies der 'Great Old Ones' – auch lange nach seinem frühen Tod im Jahre 1937 eine gigantische Fan-Gemeinde. Neu-Interpretationen wie das mehrfach prämierte Pen'n'Paper-Rollenspiel "Call of Cthulhu" von Chaosium ließen den Kult spielerisch weiterleben.

optische Täuscherei bekannt sein: So leidet Euer Alter Ego an Höhenangst, die bei virtuellen Kletterpassagen den TV-Schirm verschwimmen lässt oder fiese Halluzinationen halten Euch mit in Wahrheit nicht vorhandenen Monstrositäten zum Narren.

Teuflische Verwundungen

Lassen sich diese optischen Gemeinheiten ähnlich Nintendos genanntem Düster-Hit durch simples Zombie-Metzeln im Zaum halten, zehren körperliche Verletzungen gnadenlos an Euren Nerven: Statt einer traditionellen Energieleiste besitzt Jack nämlich differenzierte Trefferzonen. Versenkt also ein Widerling seinen Unterkiefer in Eurem Bein, humpelt Ihr fortan im Schneckentempo durch die schick texturierte 3D-Pampa. Noch schlimmer: Herbe Armverletzungen machen präzises Monster-Erlegen zum Eiertanz. Des visuellen Eindrucks wegen kommt der Digi-Schrecken dabei ähnlich Sonys "The Getaway" ohne jedwede Bildschirm-Anzeigen aus – ein Blick aufs "Resi"-inspirierte Inventar sorgt in Sachen Munition dennoch rasch für Klarheit. Mindestens genauso spannend wie der eigentliche Spielablauf ist momentan die Suche nach einem Publisher für Headfirsts Xbox-Spuk: Angesichts des Potenzials sollte aber auch nach dem Aus von Ex-Partner Fishtank schnell ein Interessent gefunden sein. *tk*

Call of Cthulhu

Xbox

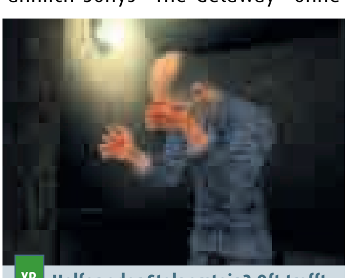
Entwickler:	Headfirst, UK
Hersteller:	nicht bekannt
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	3. Quartal

Frisches Grauen von der Insel: Äußerst vielversprechender Ego-Thriller mit legendärer Literatur-Lizenz und schaurig-schöner Präsentation – vormerken!

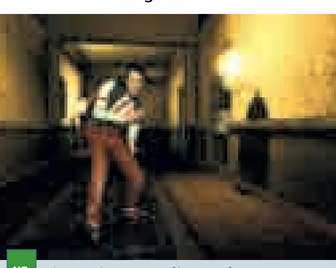
Playstation-2-Alternative
Konamis kranker Surrealismus-Kracher **Silent Hill** sucht mutige PS2-Besitzer noch im Frühjahr zum dritten Mal heim.

Gamecube-Alternative
Rückkehr des Horror-Primus: Dank Cube-Exklusivität kommen nur Nintendo-Jünger in den schrecklichen Genuss von **Resident Evil 4**.

XB Ein Bild des Grauens: Solche Szenen sind nichts für schwache Gemüter.



XB Helfer oder Stolperstein? Oft trefft Ihr auf zwielichtige KI-Informanten.



XB Einarmiger Bandit: Auch Eure Gegner besitzen mehrere Trefferzonen.

Dino Crisis 3

Nach Monaten der Geheimniskrämerei ließ Capcom kurz vor Redaktionsschluss erste Details zur Xbox-exklusiven Saurierschlacht verlauten.

XB Das Jet-Pack ist nicht nur zum Ausweichen vor messerscharfen Reißzähnen nützlich, auch per pedes unerreichbare Höhen werden dank Düsenantrieb zugänglich.

XB Doppelt trifft besser: Die Killerdrohnen schwärmen auf Knopfdruck aus und suchen automatisch nach Dino-Fleisch.

XB Der SciFi-Story entsprechend habt Ihr es nicht nur mit 'normalen' Sauriern zu tun – wie dieser mutierte T-Rex beweist.

Während sich Capcoms interne Konkurrenz-Serie "Resident Evil" durchaus den Vorwurf dezenter Innovationslosigkeit gefallen lassen muss, muteten die Macher der – zugegebenermaßen nachwuchsärmeren – "Dino Crisis"-Saga den Fans bislang deutlich mehr Neuerungen zu. Ging das rätsellastige PSone-Debüt von 1999 noch als waschechter "Resi"-Klon durch, erinnerte das actionbetonte Sequel zwölf Monate später eher an moderne Schnetzeleien à la "Devil May Cry". Folge Drei löst sich nicht nur von der Sony-Exklusivität, sondern hat auch thematisch wenig mit den Vorgängern gemein. Zwar konfrontierte Euch nach der typischen 'Bei-geheimen-Experimenten-ist-irgendwas-fürchterlich-schiefgelaufen'-Story des Erstlings schon die zweite Episode mit deutlichen SciFi-Anklängen, auf der Xbox hebt Dino-Vater Shinji Mikami aber endgültig vom Boden der Tatsachen ab. 300 Jahre nach ihrem mysteriösen Verschwinden taucht die gigantische Raumstation Ozymandius anno 2048 urplötzlich wieder auf den Kontrollbildschirmen auf, von der Besatzung keine Spur. Eine Spezialeinheit erhält den Auftrag, sich an Bord des Geisterschiffs genauer umzusehen. Und was der aufmerksame Leser bereits ahnt, wird für Hauptheld Patrick und seine Kollegen kurz nach ihrer Ankunft zur schicksalhaften Gewissheit: Eine Bande fleischgieriger Urzeitbestien hat es sich auf den weitläufigen Decks des Kreuzers gemütlich gemacht.

Raptoren im Weltall

Wenn ausgestorbene Kreidezeitkiller und zivilisierte Menschen aufeinander treffen bedeutet das – aller stilistischen Änderungen zum Trotz – auch in "Dino Crisis 3" jede Menge Action. Zeitgemäß legt sich der Dinojäger von morgen aber nicht mehr mit Schrotflinte und Jagdmesser, sondern allerlei durchschlagenden Hightech-Wummen auf die Pirsch. Zur Grundabwehr gegen hünenhafte T-Rexe oder flinke Raptoren hat Patrick ein hochfrequentes Partikel-MG dabei, welches bei gehaltenem Trigger auch gebündelte Energiegranaten verschießt. In besonders hitzigen Gefechten hilft eine Reihe futuristischer Kampfdrohnen weiter: Einmal losgelassen, schwirrt eins dieser Exemplare automatisch zum nächst stehenden Feind und gibt Dauerfeuer. Eine andere Killervariante kundschaftet eigenständig unerforschte Korridore aus – im Verborgenen lauernde Dinos haben so keine Chance. Gute Dienste leistet zudem ein Jet-Pack: Mit dem Düsenrucksack entkommt Patrick den Pranken schuppiger Schurken und feuert aus sicherer Höhe weiter. *cg*

Dino Crisis 3

Xbox

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	3. Quartal 2003

Urzeit-Terror im Innern einer futuristischen Raumstation: Episode 3 löst sich vom Stil der Vorgänger und verspricht Action mit ungewohntem SciFi-Einschlag.

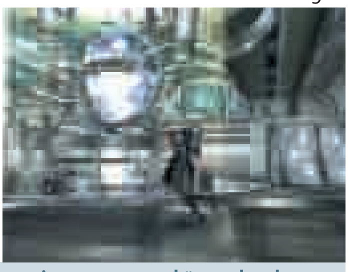
Playstation-2-Alternative

Blutige Monsterjagd im All: In einer der nächsten Ausgaben stellt sich heraus, ob Interplays **Run like Hell** das Zeug zum Hit hat.

Gamecube-Alternative

Weniger Grusel, mehr SciFi: Erste Eindrücke von **P.N.03** entnehmt Ihr unserem Capcom-Rundumschlag ab Seite 14.

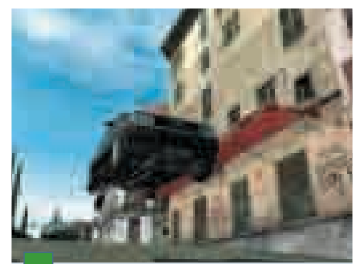
XB Neben Auto-Aiming ist auch manuelles 'Über-die-Schulter-Zielen' möglich.

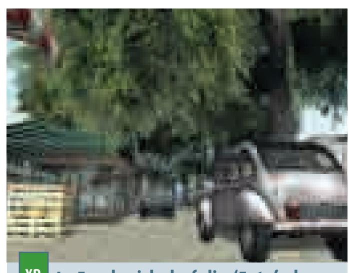


XB Die Raumstation Ozymandius besteht aus einem zusammenhängenden, komplexen Labyrinth von Korridoren und Kammern, welches Ihr Stück für Stück erforscht.

Driver 3

Tanner kehrt zurück: Der "Vice City"-Rivale will's auf allen drei Konsolen wissen.


XB Wilde Sprünge inklusive: Blechschäden sind bei Verfolgungen Pflicht.


XB In Frankreich darf die 'Ente' als Fahrzeug natürlich nicht fehlen.

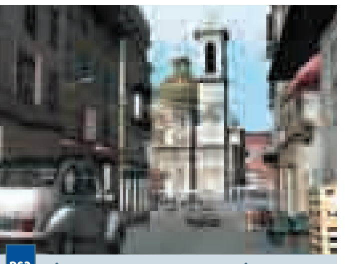

XB Wie immer seid Ihr als Tanner zwar eigentlich einer der Guten, wegen Eures Undercover-Status wissen das die Ordnungshüter aber nicht und hetzen Euch.

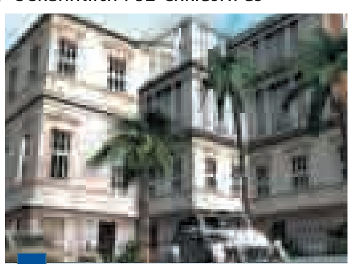
Zu PSone-Zeiten hatte Reflections die Nase vorn: Während die ersten "GTA"-Episoden noch zweidimensional waren, ging "Driver" 1999 in echter 3D-Optik an den Start, und wurde zum Sensationserfolg – alleine in Deutschland wurden 400.000 Exemplare verkauft. Der mit Hochspannung erwartete Nachfolger enttäuschte ein Jahr später mit bösen Technikmängeln, auch das PS2-Prestigeobjekt "Stuntman" blieb nach zweijähriger Arbeit deutlich hinter den Erwartungen zurück. Derweil eroberte "Grand Theft Auto 3" (nun unter Rockstar-Federführung) das Genre-Podest und legte mit "Vice City" noch eins drauf: Kann Reflections Ende 2003 mit "Driver 3" wieder nachziehen?

Wie bei den Vorgängern schlüpft Ihr in die Rolle des Undercoverbullen Tanner. Diesmal jagt er eine Bande von Autodieben, was Euch zum Serien-Anfang zurückführt: Die erste der drei Metropolen von "Driver 3" ist nämlich Miami – hier startete auch das Abenteuer im ersten Teil. Später verschlägt es Euch nach Europa: In Nizza lernt Ihr die französische Kultur kennen, während Instanbul orientalische Stimmung aufkommen lässt. Zusammen umfassen die drei Städte ein Straßennetz von über 150 Meilen, auf denen Ihr 30.000 Gebäude zu sehen bekommt. Damit die Fahrerei nicht langweilig wird, gibt's knapp 50 an realen Vorbildern orientierte Vehikel. Auch die Interaktion mit der Umgebung fällt großzügiger aus: Herumstehende Tische und Stühle sind ebenso demolierbar wie das eigene Auto – verliert Ihr z.B. eine Tür, landet diese auf der Straße und sorgt bei unachtsamen Verfolgern für Schäden. Steigt Ihr aus und geht zu Fuß ans Werk, habt Ihr die Möglichkeit, Gebäude zu erkunden oder mit anderen Charakteren zu interagieren: Die führen ein 'normales' Leben mit Streitereien und mischen sich sogar selbst in Verfolgungsjagden ein.

Ob "Driver 3" diesmal hält, was uns Reflections verspricht, wird sich erst gegen Ende des Jahres zeigen: Vielversprechend klingt der Titel auf jeden Fall, zumal auch Gamecube- und Xbox-Zocker ran dürfen – "GTA" ist ja bekanntlich PS2-exklusiv. *us*


PS2 Sonnenschein in Miami: Klaut das Taxi und gebt dann Vollgas.


PS2 Die engen Gassen von Nizza werden durch Hindernisse noch haariger.


PS2 Palmen in Europa: Das französische Klima ist dafür mild genug.

"Es gibt keinen Grund, nicht weiter zu machen"

Martin Edmondson, Kreativchef der Entwicklertruppe Reflections, über "Driver 3"

MAN!AC: "Driver 3" erscheint auf allen drei Next-Generation-Konsolen. Welche Erfahrungen habt Ihr mit der Programmierung der verschiedenen Systeme gemacht?

Martin Edmondson: Es ist der erste Titel, den wir wirklich plattformübergreifend entwickelt haben. Das führt zu allen möglichen Problemen, denn jedes System hat natürlich ganz eigene Stärken und Schwächen. Einige Kernbereiche wie die Grafik und die Programmierung sind zwar auf allen Konsolen ähnlich anzupacken, aber trotzdem ist viel spezialisierte Arbeit nötig, um jede Maschine so gut wie möglich auszunutzen – der schwierigste Aspekt ist die Verwaltung des Speicherplatzes, der bei allen drei Geräten äußerst unterschiedlich ausfällt.

MAN!AC: Wird es Unterschiede zwischen den einzelnen Versionen geben wie z.B. GBA-Link oder Xbox Live?

Martin Edmondson: Es ist noch zu früh, um darüber etwas genaues zu sagen, aber die Xbox-Fassung wird nicht onlinefähig sein.

MAN!AC: Welche Spezialeffekte werden wir in "Driver 3" sehen?

Martin Edmondson: Zum Beispiel Bump Mapping, das wird in der Xbox-Fassung auftauchen. Bei der PS2 wäre der Aufwand dafür zu groß, darum lassen wir es weg. Die meisten 'interessanten' Effekte wie unser komplexes Schattensystem (das auch auf der PS2 noch selten ist) sind allerdings mehr rechenintensiv als System-abhängig.

MAN!AC: Wieviele Leute arbeiten an "Driver 3" und was war bislang die härteste Arbeit?

Martin Edmondson: Das Team besteht derzeit aus rund 80 Leuten, die an ungefähr 80 verschiedenen Sachen gleichzeitig werkeln. Hauptsächlich sind wir jetzt aber gerade dabei, den 'Zu Fuß'-Teil zu entwickeln. Die härteste Nuss bisher war zweifelsohne die Fahrphysik – die wurde ursprünglich über drei jahre für "Stuntman" programmiert und nun noch weiter perfektioniert. Den 'größten' Arbeitsteil wiederum stellt sicher die Konstruktion und das Design der drei großen Städte dar.

MAN!AC: Wird "Driver 3" der letzte Teil der Serie sein?

Martin Edmondson: Für ein definitives Ja oder Nein ist es noch zu früh, aber wenn wir weiterhin die Technik vorantreiben können und originelle Ideen finden, um die Serie frisch zu halten, gibt es keinen Grund, nicht weiter zu machen. Nachfolger sind nur dann sinnlos, wenn sie immer wieder die gleichen Dinge aufkochen, ohne Fortschritte zu zeigen – dann hören die Leute zu Recht auf, sie zu kaufen.

Driver 3

Playstation 2 · Xbox · Gamecube

Entwickler:	Reflections, England
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]
	4. Quartal [NGC]

Das dritte Autojagd-Abenteuer soll in allen Belangen schöner, spannender und einfach besser werden als der verunglückte zweite Teil – wir sind gespannt.

Vexx



Die "Turok"-Macher in ungewohntem Terrain: Schickt Acclaims Hüpfspiel-Hoffnung alteingesessene Genre-Ikonen in Rente?

Not macht erfinderisch: Die desolaten Verkaufserlöse der letzten "Turok"-Episode kratzten nicht nur am großen Ego von Dino-Papa David Dienstbier, sondern ließen auch bei den Acclaim-Oberen die Alarmglocken schrillen: Unter der Prämisse 'Nachsitzen und besser machen!' wurde der glatzköpfige Entwickler-Boss samt Team verdonnert, die Schmach mit dem als Jump'n'Run-Sensation angekündigten "Vexx" flugs wieder auszumerzen. Nach zahllosen Verschiebungen erreichten uns nun endlich die beiden fast fertig gestellten Versionen für Xbox und PS2.

Traumatische Kindheit

Eigentlich führt Titelheld Vexx ein betuliches Leben im Weltraum-Idyll Rockhaven, doch der stinkende Bösewicht Dark Yabu kann solch friedliches Treiben nicht ausstehen: Im Handumdrehen wird die Heimat des Knuddel-Recken versklavt – sein Großvater fällt im Widerstandskampf. Mit einer List gelingt Eurem Winzling jedoch die Flucht aus der brutalen Knechtschaft. Und noch besser: Wieder in Freiheit entdeckt der Ausreißer die magischen 'Krallen der Astani', die ihn mit übermenschlichen Fähigkeiten ausstaffieren. So gerüstet macht Ihr Euch auf die Suche nach 'Schattenherzen': Durch Sammeln dieser heiligen Organe werden nach und nach frische Welten wie zugewachsene Bergtempel, obligatorische Lava-Höhlen oder die finale Obermotz-Feste freigeschaltet, die Ihr über den zentralen Teleporter-Saal erreicht. Das Spielprinzip erinnert dabei verdächtig an den Cube-Kracher "Mario Sunshine": Ähnlich Nintendos Klempner-Idol wird Vexx in jedem der insgesamt 18 ausladenden Levels für bestimmte Aufgaben mit Schattenherzen belohnt – selbst die Wegweiser zu den jeweiligen Zielen wurden von der Konkurrenz übernommen. Während anfängliche Simpel-Aufträge à la 'Finde 100 Herzsplitter' quasi im Vorbeigehen absolviert werden, fordern komplexere Weisungen schon mehr Hirnschmalz respektive Pad-Akrobatik: Mal müsst Ihr einen fettleibigen Scherzkeks im Sumo-Duell von seiner Matte schubsen, ein anderes Mal wollen geheimnisvolle Maschinen in Gang gesetzt werden.

XB Wie soll ich denn da rüberkommen? Beim Betreten der verschachtelten Levels wird Euer Orientierungssinn nicht selten überstrapaziert – ausgiebige Rundgänge sind somit erste "Vexx"-Pflicht.

PS2 Lesen bildet: Verstreute Chroniken geben Aufschluss über die Hintergrund-Geschichte.

PS2 Einstiegshilfe: Im Tutorial lernt Ihr alle wichtigen Manöver.

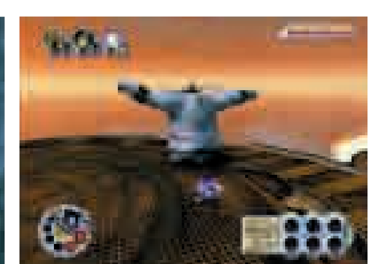
PS2 Info-Kugel: Roboter geben nette Tipps fürs Weiterkommen.

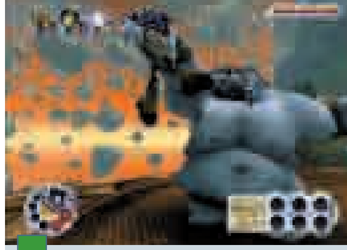
Heldendasein leicht gemacht

Damit Ihr den diffizilen Anforderungen gerecht werdet, führt ein knappes Tutorial vor Spielbeginn in Vexx' maßgeschneiderte Manöver-Palette ein: Via Tastendruck lasst Ihr Euer Digi-Konterfei dynamische Doppelsprünge ausführen, an geeigneten Felswänden entlang kraxeln oder mobile Gegenstände packen. Mit Gymnastik allein kommt Ihr jedoch nicht weit, denn allerorten warten Säure spuckende Riesenblumen, glibberige Schleimmonster sowie Yabus mitleidlose Schergen auf Euch. Gottlob sind die aufgeklaubten Astani-Krallen perfekte

XB Vorsicht Steinschlag! Herabstürzende Felsbrocken erschweren den Aufstieg zum Gipfel dieses schroffen Berges.

XB Gefährlicher Tauchgang: In den Unterwasser-Welten macht Euch der knappe Atem des kleinen Recken zu schaffen – bloß das Auftauchen nicht vergessen.





XB David gegen Goliath: Das Sumo-Duell gewinnt Ihr durch eine List.

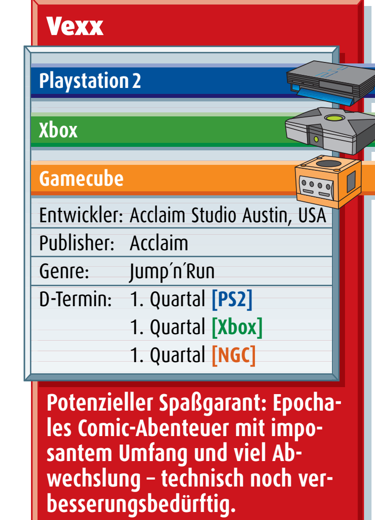


XB Gewusst wie: Die tumben Wächter am Eingang von Yabus riesiger Residenz haltet Ihr nur mit brachialen Spezial-Attacken im Zaum.

Argumentverstärker: Durch stetes Hämmern auf die Angriffstaste entfesselt Ihr verheerende Schlaghagel, Kinnhaken oder einen "Super Mario"-inspirierten Poplumpser. Als Belohnung fürs fleißige Biester-Vertrimmen verwandelt sich Euer Alter Ego gelegentlich in einen mutierten Pixel-Berserker und klopft so auch dickste Typen windelweich. Reicht diese ruppige Behandlung nicht aus, kurbelt Ihr an einer Sonnenuhr: Hiermit lässt sich nämlich die Tageszeit manipulieren – schlimme Monster marodieren bekanntlich nur des Nachts.

Ungeschliffene Kanten

So facetten- wie ideenreich Acclaims Hüpf-Epos sein mag: Unsere Preview-Versionen krankten leider an einer flatterhaften Kamera und störrischer Steuerung. Während die Xbox-Fassung diesen Makel mit grenzenloser Weitsicht und schicker Fantasy-Optik übertüncht, kommt das PS2-Pendant mit teils unansehnlichen Effekten sowie matschigen Texturen daher – wir hoffen auf Nachbesserung. *tk*



Vexx

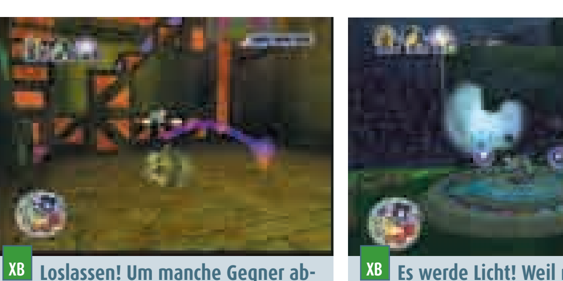
Playstation 2

Xbox

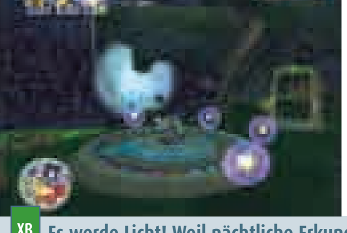
Gamecube

Entwickler:	Acclaim Studio Austin, USA
Publisher:	Acclaim
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	1. Quartal [PS2]
	1. Quartal [Xbox]
	1. Quartal [NGC]

Potenzieller Spaßgarant: Epochales Comic-Abenteuer mit imposantem Umfang und viel Abwechslung – technisch noch verbesserungsbedürftig.



XB Loslassen! Um manche Gegner abzuwimmeln, müsst Ihr am Stick rütteln.



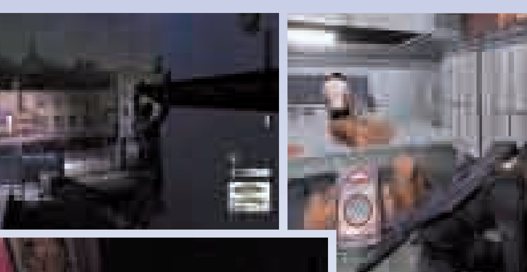
XB Es werde Licht! Weil nächtliche Erkundungen meist von garstigen Biestern gestoppt werden (links), dreht Vexx kurz an der Uhr – und schon graut der Morgen.



Tom Clancy's Splinter Cell

Mit "Splinter Cell" gelang Ubi Soft die Xbox-Überraschung des letzten Jahres: Hervorragende Optik, abwechslungsreiches Leveldesign und eine packende Agenten-Atmosphäre rissen nicht nur Fachmagazine zu Höchstwertungen hin, auch die 'normalen' Videospieler honorierten die hervorragende Qualität mit hoher Kaufbereitschaft.

Nach einigen Monaten der Xbox-Exklusivität schleicht Sam Fisher im Sommer auf dem Gamecube, eine PS2-Fassung erscheint bereits Ende März – vorab erhielten wir eine spielbare Demo für die Sony-Konsole. Die ersten Eindrücke sind ob der grafischen Brillanz des Xbox-Originals äußerst positiv: Zwar wirken Lichteffekte wie Texturen auf der PS2 nicht mehr ganz so spektakulär und auch die Bildrate erreicht zurzeit nicht die Stabilität der Ur-Fassung, dennoch spielt sich "Splinter Cell" äußerst zügig und unkompliziert – trotz komplexer Joypad-Belegung. Schon nach wenigen Minuten stellte sich bei uns die bekannt-knisternde 'Nur nicht entdeckt werden'-Stimmung ein, nicht zuletzt dank der hervorragenden Surround-Akustik und den intelligent agierenden CPU-Gegnern. Kurzum: PS2-Besitzer erwartet ein hochkarätiger Agenten-Thriller.



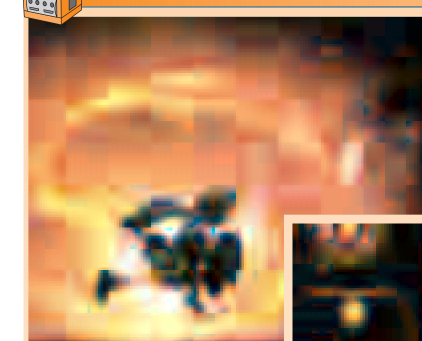


PS2 Schleichen und Tarnen ist in "Splinter Cell" der Schlüssel zum Erfolg.

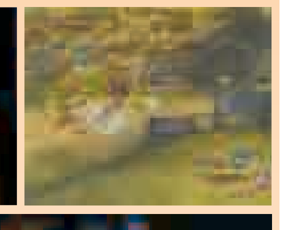
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	März

Das bessere "Metal Gear Solid": Auch auf der PS2 macht Geheimagent Sam Fisher eine hervorragende Figur – absolute Hochspannung garantiert!

Final Fantasy: Crystal Chronicles



NGC Typisch Square: Lichteffekte gibt's im Dutzend.

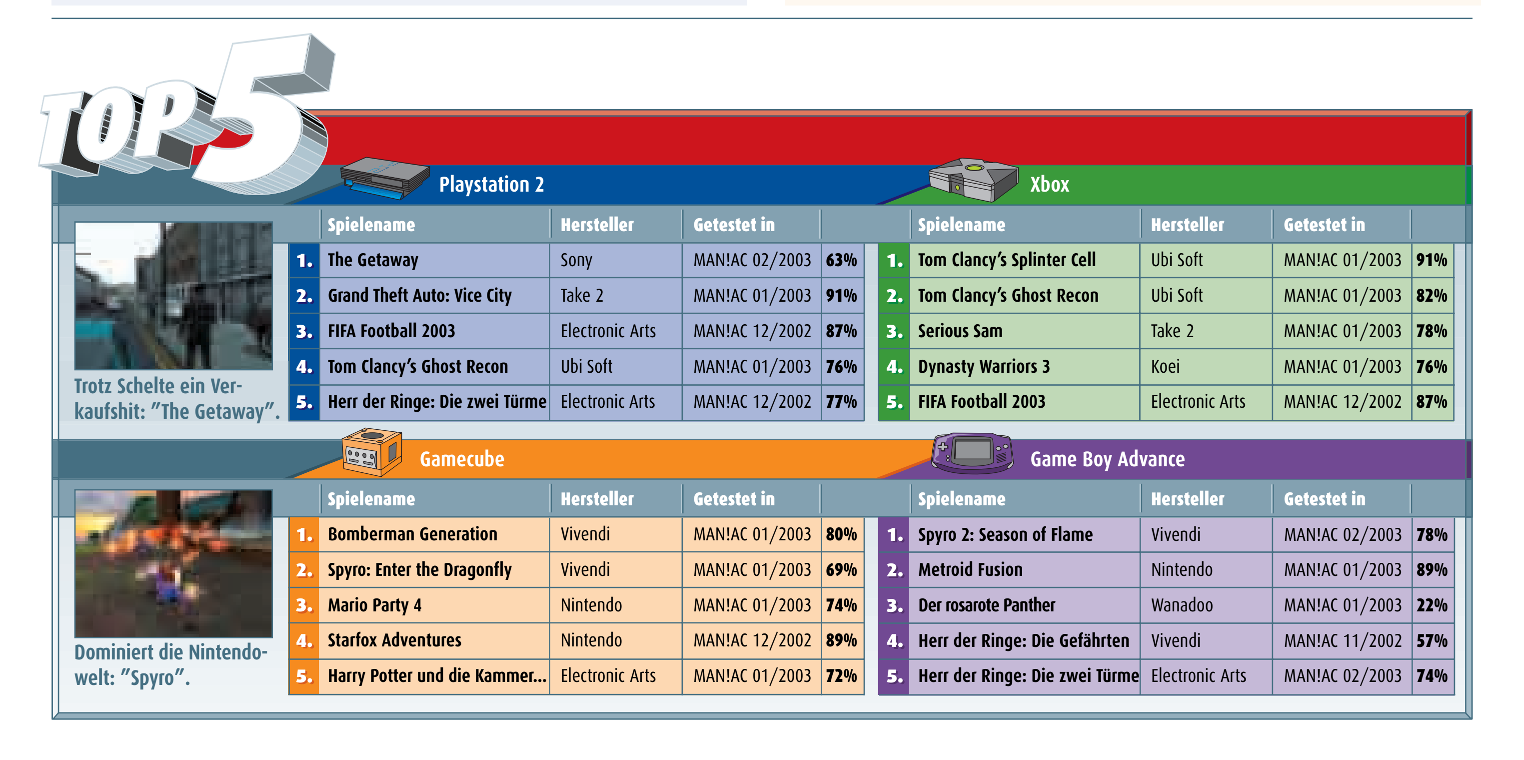


NGC Halt mir den Rücken frei: Die Echtzeit-Kloppereien verlangen nach ausgeklügelten Taktiken.

Nach langjähriger Abstinenz entwickelt Rollenspiel-Gigant Square endlich wieder für Nintendo: Der "Final Fantasy"-Ableger "Crystal Chronicles" kommt serienuntypisch als knuddeliges Action-RPG mit Echtzeit-Gefechten daher. Auf der Suche nach den namensgebenden Kristallen, deren Kraft Eure Heimatwelt vor einer teuflischen Flüssigkeit beschützt, stapft Ihr in "Secret of Mana"-Manier mit einem Jungspund-Quartett durch die Fantasy-Auen und vertrimmt übles Monstergezücht. Der Clou an der Sache: Eure drei Polygon-Gefährten können allesamt von menschlichen Spielern übernommen werden. Habt Ihr gar für jeden Mitstreiter einen GBA zur Hand, übernimmt Nintendos Mini-Konsole fortan alle Funktionen des Cube-Pads und zeigt Charakter-Informationen sowie Dungeon-Karten an. Verstärkt wird der zentrale Teamwork-Aspekt durch den so genannten 'Crystal Cage', eine Art Schutzschild um den Anführer Eurer Party – wer unkoordiniert in die Pampa rennt, hat keine Siegchance.

Hersteller:	Square
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	3. Quartal 2003

Rollenspieler vereinigt Euch: Märchenhaftes Abenteuer-Epos mit Mehrspieler-Schwerpunkt und vielfältigen GBA-Link-Funktionen.



TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	The Getaway	Sony	MAN!AC 02/2003	63%
2.	Grand Theft Auto: Vice City	Take 2	MAN!AC 01/2003	91%
3.	FIFA Football 2003	Electronic Arts	MAN!AC 12/2002	87%
4.	Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	MAN!AC 01/2003	76%
5.	Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	MAN!AC 12/2002	77%

Trotz Schelte ein Verkaufshit: "The Getaway".

Xbox

	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	MAN!AC 01/2003	91%
2.	Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	MAN!AC 01/2003	82%
3.	Serious Sam	Take 2	MAN!AC 01/2003	78%
4.	Dynasty Warriors 3	Koei	MAN!AC 01/2003	76%
5.	FIFA Football 2003	Electronic Arts	MAN!AC 12/2002	87%

Gamecube

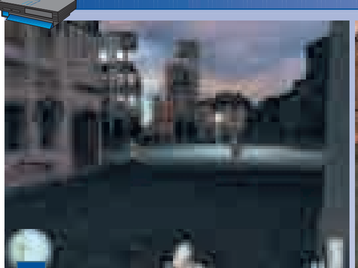
	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Bomberman Generation	Vivendi	MAN!AC 01/2003	80%
2.	Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	MAN!AC 01/2003	69%
3.	Mario Party 4	Nintendo	MAN!AC 01/2003	74%
4.	Starfox Adventures	Nintendo	MAN!AC 12/2002	89%
5.	Harry Potter und die Kammer...	Electronic Arts	MAN!AC 01/2003	72%

Dominiert die Nintendowelt: "Spyro".

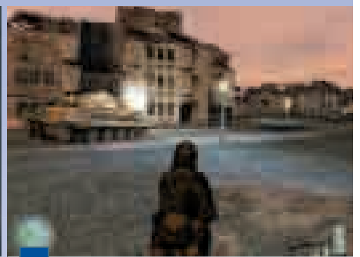
Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller	Getestet in	
1.	Spyro 2: Season of Flame	Vivendi	MAN!AC 02/2003	78%
2.	Metroid Fusion	Nintendo	MAN!AC 01/2003	89%
3.	Der rosarote Panther	Wanadoo	MAN!AC 01/2003	22%
4.	Herr der Ringe: Die Gefährten	Vivendi	MAN!AC 11/2002	57%
5.	Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	MAN!AC 02/2003	74%

Sniper Elite



PS2 Unromantisch: Bei Abenddämmerung schleicht Ihr Euch leise zu den Opfern.



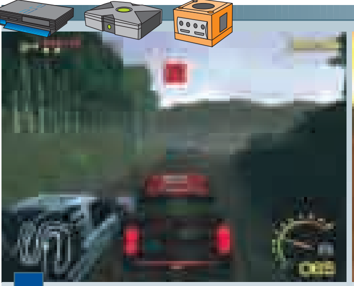
PS2 Stählerne Nervensäge: Gegen Panzer habt Ihr ohne Sprengsatz keine Chance.

So abschreckend der Zweite Weltkrieg auch war, als adrenalinfördernder Videospiel-Aufhänger taugt er in jedem Fall: Nach "Medal of Honor" kommt von Wanadoo nun die zweite Ego-Ballerei, in der Ihr finstere Nazi-Burschen dahinrafft und Euch als Retter des historischen Weltfriedens verdingt. Im Gegensatz zu EAs genanntem PS2-Knaller stolziert Euer Alter Ego hier aber nicht durch streng lineare Levels, sondern bekommt ein riesiges, Berlin nachempfundenes Straßennetz als virtuellen Spielplatz serviert. Gemäß dem plakativen Titel, geht Ihr Eurem Tötungshandwerk ob der herausragenden Scharfschützen-Talente Eures Recken in der Regel eher unauffällig als brachial nach: So lassen sich z.B. tumbe Wachmänner durch absichtliche Fehlschüsse auf die falsche Fährte locken oder vom nächstgelegenen Hausdach lautlos ausknipsen.

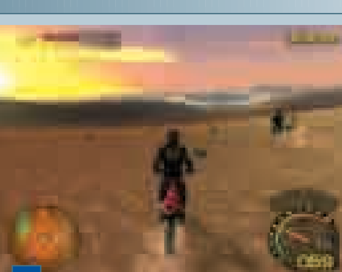
Hersteller:	Wanadoo
Genre:	Action
D-Termin:	3. Quartal

Grenzenlose Baller-Freiheit: Historischer Ego-Shooter, der mit stimmungsvoller Düsteroptik und frei begehbaren Stadtkulissen lockt.

Dakar 2



PS2 Wegweiser: Meistens zeigen Euch Pfeile kommende Kurven an.



PS2 Pfadfinder: In einigen Wüstenabschnitten folgt Ihr frei dem Kompass.

Mutig: Obwohl das letztjährige "Paris-Dakar Rally" nicht gerade überragend abschnitt, wagt Acclaim einen zweiten Versuch. An "Dakar 2" werkeln diesmal die Könner aus dem Entwickler-Studio in Cheltenham, was der Raserei offensichtlich gut tat: Optisch macht die Prestigerallye eine ausgesprochen feine Figur, dank schicker Wagen und realistisch gestalteter Umgebung rast Ihr in der optischen Oberklasse.
Wie gehabt dürft Ihr mit Rallyeautos, Motorrädern (dann natürlich ohne Co-Pilot) oder dicken Trucks ran und kämpft Euch im Gesamtklassement nach vorn. Besonders fordernd sind die Wüsten-Etappen, denn hier wählt Ihr Euren Weg zu den Kontrollpunkten völlig frei. Ende Februar geht's auf PS2 und Gamecube los, Xbox-Fahrer müssen noch bis Mai warten – dafür gibt's als leckeren Bonus Xbox-Live-Unterstützung.

Hersteller:	Acclaim
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Februar/Mai

Grafisch opulente Wüstenrallye mit Pfiff: Ausgereifte Steuerung, hübsche Kursoptik und die Orientierungsfahrten in der Wüste motiveren.

Crimson Sea



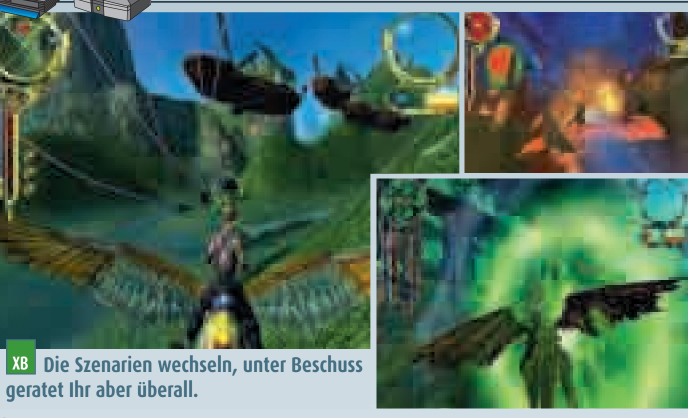
NGC Fiese Falle: Die freizügige Schönheit (rechts) verpflichtet Euch zum Heldendienst.

Koeis neuer Xbox-Titel liefert ein ungewohntes Bild: "Crimson Sea" hat nichts mit Gewässern oder dem üblichen 'Three Kingdoms'-Szenario zu tun, stattdessen schlagt Ihr Euch durch eine waschechte SciFi-Story. Der Spielablauf orientiert sich am Stallkollegen "Dynasty Warriors": Mit Wumme und Laserschwert bewaffnet metzelt Ihr Euch alleine oder mit Unterstützung CPU-kontrollierter Kollegen durch Horden von Monsterinsekten. Je nach Mission geht's entweder nur ums Überleben oder Ihr sollt wichtige Objekte suchen und Helfer schützen. Optisch ansehnliche Szenarien und ein innovates Aufrüstsystem sorgen für Abwechslung: Von gewonnenem Geld und Erfahrungspunkten verbessert Ihr einzelne Waffenteile und bastelt Euch so das Meuchelinstrument Eurer Wahl.

Hersteller:	Koei
Genre:	Action
D-Termin:	März

Schnetzeln im Weltall: Monsterhaltige Weltraumaction im 'Allein gegen Horden'-Stil, gewürzt mit einer Prise Taktik und interessanten Waffen.

Savage Skies



XB Die Szenarien wechseln, unter Beschuss geratet Ihr aber überall.

Während Segas Bombastballerei "Panzer Dragoon Orta" zugunsten imposanter Optik auf den freien Flug verzichtet, adaptiert Bigbens Fantasy-Fliegerei "Savage Skies" das "Rogue Squadron"-Prinzip. Als Reiter eines mystischen Flattermanns gleitet Ihr in 18 Szenarien durch die Lüfte und erfüllt genretypische Aufträge: Zerstört vorgegebene Ziele, verdingt Euch als Wächter eines Transports und verteidigt Eure Basis gegen feindliche Angriffe. Nicht nur die unterschiedlichen Landschaften wie eine heiße Lavawelt oder vergiftete Gruselwälder sorgen für Abwechslung: Drei rivalisierende Gruppen bieten völlig unterschiedliche Kampagnen an. Besonders nett für Xbox-Helden: Sie bekommen zusätzlich Team-Missionen und System-Link-Unterstützung spendiert.

Hersteller:	Bigben
Genre:	Action
D-Termin:	März

Ansprechende Ballerei mit gelungenem Fantasy-Ambiente: Trotz dezent biederer Technik locken viele Missionen und erspielbare Flugtiere.



SIEHE TOP-75-TABELLE AUF SEITE 30

Im Rausch der Zahlen: MAN!AC präsentiert die TOP 75 der meistverkauften Konsolentitel aus dem Mutterland der Videospiele.

TOP 75: SYSTEMVERTEILUNG

	System	Anteil
A	Gamecube	1%
B	N64	13%
C	Playstation	40%
D	Playstation 2	5%
E	Saturn	1%
F	Super Nintendo	40%

Quantität statt Qualität?

Verkaufshits trotz niedrigem Spielspaßpegel

Bekanntlich geht die Rechnung 'Tolle Wertung = hoher Absatz' häufiger nicht auf, als es den Herstellern lieb ist. Oft genug blieben Kritikerlieblinge wie Blei in den Regalen liegen oder erreichten zumindest keine befriedigenden Verkaufsmengen. Musterbeispiel dafür ist z.B. Segas "Soul Calibur", das als einer von wenigen Titeln dem erlesenen '40 Punkte'-Club der japanischen Spielebibel Famitsu angehört: Trotzdem wurde die Millionengrenze im Mutterland nicht geknackt, was natürlich auch an der mäßigen Verbreitung der Dreamcast-Hardware lag.

Aber auch andersrum kann es funktionieren: Während Spielspaßgurken wie "Moorhuhn" und "Hugo" hierzulande scharenweise Käufer in die Läden locken, sind Japaner einiges wählerischer – zwar kamen einige im fernen Osten populäre Titel in die begehrten 80er-Regionen, echte Totalausfälle sind bei den Topsellern aber auch keine dabei.

Die niedrigste Wertung ziert mit immer noch soliden 66% Sonys tendenziell chaotische Würfelknobelei "Devil Dice" (im Originaltitel "XI"): Die gewitzte Grundidee und das knuffige Teufelsmaskottchen zog die Asiaten in seinen Bann, während im westlichen Raum die Hektik und Komplexität des Geschehens keinen großen Anklang fand. Entsprechend blieb Nachfolgern die USA- und Europa-Veröffentlichung versagt, wohingegen in Japan jüngst die erste PS2-Episode an den Start ging. Ein ähnliches Schicksal teilt der Sony-Kollege "Everbody's Golf": Das Kopffüßler-Golf, dessen Debüt mit 70% ansprechend ausfiel, rangiert in Asien an forderster Sportspielfront und fährt beständig Millionenabsätze ein. In Europa war mit Folge zwei Schluss: Obwohl Ende letzten Jahres ein wahrer Golfspielboom über uns herein brach, enthält uns der PS2-Schöpfer Teil drei weiterhin vor.

Nintendo glänzt in der Regel mit hohen Wertungen, aber auch Spiele, die es bei uns nicht in Prädikatsnähe geschafft haben, gingen in Japan weg wie warme Semmeln. Bei "Super Smash Bros." (72%), "Pokémon Stadium" (72%) und "Kirby 64" (73%) liegt die Erklärung allerdings auf der Hand: Hinter den akzeptablen, aber unspektakulären Spielen stehen schlägkräftige Lizenzen und Kulthelden, dazu kommt bei den ersten beiden Titeln ein beträchtliches Multispieler-Potenzial.


Knobeln im Chaos: "Devil Dice".


Kampflastig: "Pokémon Stadium".

Trotz Kopffüßler spaßig: "Everybody's Golf".


Ließ lange auf sich warten: "Kirby 64".

In Japan erfolgreich: "Super Smash Bros.".

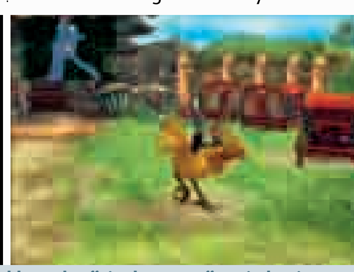
In Fernost ist alles besser – zumindest alle Fans digitaler Unterhaltung werden dem wohl uneingeschränkt zustimmen. Während wir in Europa mit verspäteten Erscheinungsterminen (mehrere Monate sind immer noch die Regel), mitunter schlampigen PAL-Anpassungen, der Ignoranz der breiten Masse ("Das ist doch alles Kinderspielzeug") und akuter Rollenspiel-Flaute kämpfen, sitzen die japanischen Zocker am Puls der Zeit. Nahezu alle technischen Innovationen – seien es nun neue Konsolen oder Zusatzgeräte – stammen aus dem Land des Lächelns, die relativ junge und in Japan zudem unbedeutende Xbox außen vorgelassen.

Für uns Grund genug, den japanischen Markt mal gründlich zu durchleuchten: Was sind die meistverkauften Spiele des letzten Jahrzehnts, wie lautet der erfolgreichste Hersteller und wie groß ist der Anteil westlicher Entwicklungen? Um nicht zu weit in die Vergangenheit zu schweifen und unsere Wertungen als Vergleichsmaßstab heranziehen zu können, beschränken wir uns auf die MAN!AC relevanten Epochen. Sprich: Alle Heimkonsolen ab der 16-Bit-Ära bis heute finden Berücksichtigung, dem überaus erfolgreichen Game Boy widmen wir einen eigenen Kasten.

Hardware-Highlights

Japanische Zockerveteranen haben – wie alteingesessene Videospielfans hierzulande natürlich auch – im Laufe der Geschichte des Mediums viele Hardwaregenerationen und somit Konsolentypen kommen und gehen sehen. Umso überraschender, dass an den Spitzensoftwareabverkäufen im japanischen Markt bislang im Wesentlichen lediglich zwei Systeme be-




Grafische Evolution: Die technische Entwicklung der "Final Fantasy"-Serie beeindruckt – links das farbarme Bitmap-Debüt, daneben die opulente zehnte Folge.

KAMPF DER KERKERMEISTER

Die härtesten Konkurrenten des RPG-Genre: Die japanischen Verkaufszahlen der "Final Fantasy"- und "Dragon Quest"-Serien im Vergleich. Stand: Dezember 2002

Final Fantasy (Square)

Jahr	Titel	Verkaufszahlen
1987	Final Fantasy 1 (NES)	
1988	Final Fantasy 2 (NES)	760.000
1989	Final Fantasy 3 (NES)	1.400.000
1991	Final Fantasy 4 (SNES)	1.440.000
1992	Final Fantasy 5 (SNES)	2.450.000
1994	Final Fantasy 6 (SNES)	2.550.000
1997	Final Fantasy 7 (PSone)	3.280.000
1999	Final Fantasy 8 (PSone)	3.620.000
2000	Final Fantasy 9 (PSone)	2.820.000
2001	Final Fantasy 10 (PS2)	2.480.000

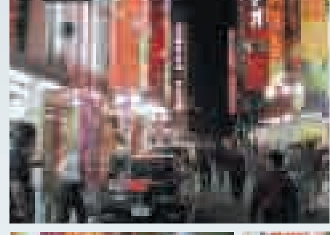
Dragon Quest (Enix)

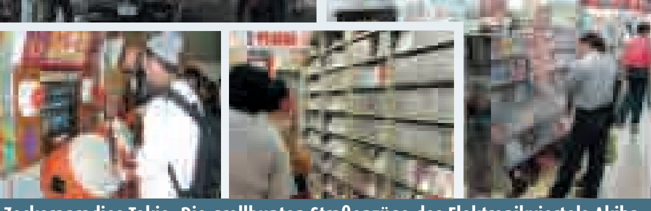
Jahr	Titel	Verkaufszahlen
1986	Dragon Quest 1 (NES)	1.500.000
1987	Dragon Quest 2 (NES)	2.400.000
1989	Dragon Quest 3 (NES)	3.800.000
1990	Dragon Quest 4 (NES)	3.100.000
1992	Dragon Quest 5 (SNES)	2.800.000
1996	Dragon Quest 6 (SNES)	3.200.000
2000	Dragon Quest 7 (PSone)	4.090.000

Verspieltes Volk

Bei uns vornehmlich als Kinderkram verschrien, gehört Zocken in Japan seit Jahren zum Alltag

Schaut man sich die üppigen Hard- und Softwareverkäufe im Land der aufgehenden Sonne an, wirken hiesige Zahlen recht mager. Sonys Erfolgsmeldung bezüglich 1,5 Millionen bislang in Deutschland abgesetzter PS2s verliert angesichts mehr als 3,5 Millionen verkaufter Exemplare allein im Jahr 2002 in Nippon an Glanz. Auch wenn der Vergleich etwas hinkt: In keinem anderen Markt – weder Europa noch den USA – ist der Konsum von Spielzeug im weitesten Sinne derart verbreitet und gesellschaftlich akzeptiert wie in Japan. Allein die einschlägigen Viertel Tokios (wie das legendäre Akihabara) dürften europäischen Besuchern der Landeskapitale wie eine andere Welt vorkommen. Traditionelle Spielzeuggeschäfte bieten von mannigfaltigen Action-Figuren über ferngesteuerte Mini-Panzer und Sammelkarten bis zu abstrusen Plüschtieren jeder Art und Größe auf mehreren Stockwerken alles, was das Kinderherz begehrt. Meterhohe Regalwände prall gefüllt mit ungezählten Videospielen für sämtliche Konsolengenerationen lassen die Warenangebote von Media Markt, Karstadt und Co. auf überschaubares Tante-Emma-Niveau schrumpfen. Denn in Japan ist Spielen alles andere als Kindersache: Während über Erwachsene mit entsprechender Affinität hierzulande noch immer mehrheitlich die Nase gerümpft wird, trifft man in den U-Bahnen Tokios auf GBA-zockende Anzugträger, Geschäftsleute, die sich ihren Feierabend in lärmigen Pachinko-Hallen versüßen und Firmenchefs, welche vor dem Kauf im Buchladen schamlos die Qualität der neuesten Erotik-Comics begutachten. Im fernen Osten wird das Recht auf Freizeitunterhaltungen obiger Couleur eben längst gesellschaftlich toleriert. Ein größerer Absatzmarkt für Waren dieser Art ist die logische Konsequenz. Kommerzieller Erfolg ist entsprechend relativ: "Gran Turismo 3 A-Spec" etwa gilt sowohl in Fernost als auch hierzulande als Megaseller. Doch während Sony in Japan knapp 1,7 Millionen Exemplare des edlen PS2-Rasers absetzen konnte, wanderten lediglich um die 250.000 Kopien über hiesige Ladentische. Bezogen auf die Gesamtbevölkerung (Japan zirka 125 Millionen, Deutschland knapp 80 Millionen) bedeutet das: Auf 74 Japaner kommt ein verkauftes "Gran Tursimso 3", während nur jeder 320ste Deutsche eine Version des PS2-Nobel-Hobels erstanden hat.





Zockerparadies Tokio: Die grellbunten Straßenzüge des Elektronikviertels Akihabara locken mit Arcades (links) und vollgestopften Videospielfachgeschäften.

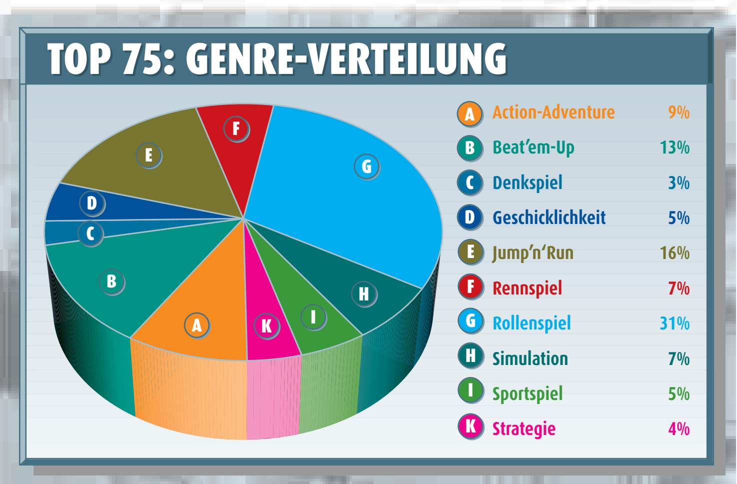
teiligt waren. Das links anstehende Tortendiagramm zeigt Super Nintendo und Playstation gleichauf mit jeweils 40% Anteil an den 75 meistverkauften Titeln. Diese gewichtige Verteilung lässt sich allerdings leicht erklären: Sega, Nintendos einstieger Hauptkonkurrent, hatte weder mit Master System noch Mega Drive eine ernstzunehmende Chance gegen Big-Ns übermächtige NES- bzw. SNES-Dominanz. Erst mit Sonys überraschend erfolgreichem 32-Bit-Einstieg mussten sich Nintendo erstmals in ihrer Geschichte als Hardwareproduzent mit dem zweiten Platz zufrieden geben – auch wenn die exklusiven Highlights des Branchengiganten Nintendo dem Playstation-Konkurrenten N64 einen lukrativen Marktanteil sicherten. Dieses Ass im Ärmel dürfte Miyamoto und Co. wohl auch künftig ein ordentliches Stück des japanischen, in 128-Bit-Tagen noch immer von Sony dominierten, stationären Videospielmarktes sichern.

Genre-Gedanken

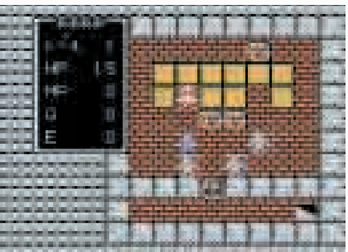
Schaut man sich die Genreverteilung in der Top 75 einmal genauer an, fällt einem unweigerlich der enorm hohe Stellenwert von Rollenspielen in Fernost auf. Sage und schreibe 23 Titel lassen sich der Fantasy-Kaste zuordnen, fast jeder dritte Megaseller schlägt in diese Kerbe. Allen Kerkerkonkurrenten voran liefern sich Enix' "Dragon Quest"-Saga und die "Final Fantasy"-Serie von Square mit exorbitanten Verkaufszahlen seit 8-Bit-Zeiten einen erbitterten Kampf um die Vormacht. Eine Begeisterung, die kaum in absehbarer Zeit ein Ende finden dürfte: Mit fast 2,5 Millionen verkauften Kopien ist die Jubiläumsepisode der Square-Serie das mit Abstand erfolgreichste Spiel der bisherigen PS2-Ära.

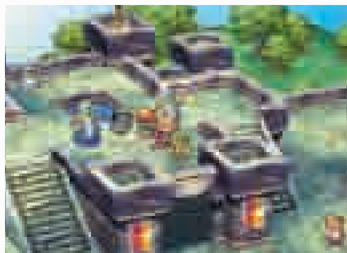
Platz zwei bzw. drei der Genre-Rangfolge gehen an Jump'n'Runs und Beat'-em Ups: Während Hüpfspiele ihre Popularität vorrangig großen Nintendo-Namen wie Mario oder Donkey

TOP 75: GENRE-VERTEILUNG



	Genre	Anteil
A	Action-Adventure	9%
B	Beat'em-Up	13%
C	Denkspiel	3%
D	Geschicklichkeit	5%
E	Jump'n'Run	16%
F	Rennspiel	7%
G	Rollenspiel	31%
H	Simulation	7%
I	Sportspiel	5%
K	Strategie	4%



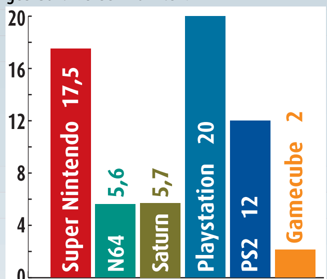


Ob NES, SNES oder PSone – optisch musste sich Enix' "Dragon Quest"-Reihe mit jeder Episode der Square-Konkurrenz geschlagen geben, in Sachen Verkaufszahlen haben die Drachen bislang knapp die Nase vorn (links: der Erstling, rechts: Teil 7).

▪ ▪ ▪ Sieger nach Punkten ▪ ▪ ▪

Die Bestenliste der 'relativen' Superhits

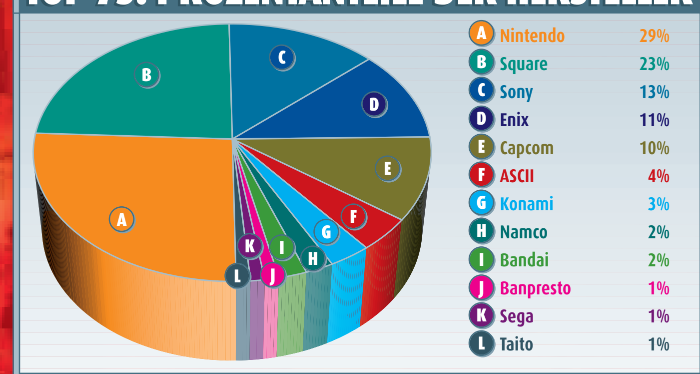
Natürlich scheint es zunächst leicht, anhand reiner Verkaufszahlen eines Titels von Erfolg oder Flop zu sprechen. Setzt man die Absatzmenge eines Titels allerdings einmal ins Verhältnis zur jeweils installierten Hardware-Basis, lässt sich Erfolg auch ganz anders werten. So ist es logischerweise weitaus wahrscheinlicher, einen Millionenhit zu landen, wenn die entsprechende Konsole bereits zehnmal so häufig abgesetzt wurde. Die anstehende Bestenliste zeigt Erfolg die in Relation zur Systemverbreitung erfolgreichsten Spiele der japanischen Top 75. Bemerkenswert hierbei ist, dass Nintendo als Soft- und Hardwarehersteller die Spitzenplätze belegt. Hauseigene Produkte und Maskottchen scheinen für den Konsolenabverkauf unverzichtbar. Ganz anders bei Konkurrent Sega – ist "Virtua Fighter 2" doch systemübergreifend deren bislang einziges Spiel, von welchem in Nippon mehr als eine Million Exemplare an den Mann bzw. die Frau gebracht werden konnten.



Verkaufte Konsolen in Japan bis Ende 2002 in Millionen.

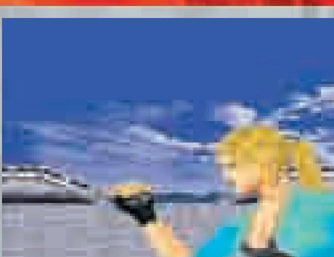
Name:	System:	Hersteller:	Anteil bezogen auf Hardware-Basis
Super Smash Bros. Melee	Gamecube	Nintendo	55,0%
Mario Kart 64	Nintendo 64	Nintendo	39,3%
Super Mario 64	Nintendo 64	Nintendo	33,9%
Super Smash Bros.	Nintendo 64	Nintendo	33,4%
Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo 64	Nintendo	25,9%
Pokémon Stadium	Nintendo 64	Nintendo	24,5%
Virtua Fighter 2	Saturn	Sega	22,8%
Super Mario Kart	Super Nintendo	Nintendo	21,7%
Final Fantasy 10	Playstation 2	Square	20,7%
Dragon Quest 7	Playstation	Enix	20,5%

TOP 75: PROZENTANTEILE DER HERSTELLER





In Japan seit jeher erfolgreich: Die drögen "Dragonball Z"-Prügeleien.



"Virtua Fighter 2" auf Saturn ist bis dato Segas einziger Japan-Millionenseller.

Kong verdanken, führen im Bereich der Gassenhauer Capcoms "Street Fighter" das Feld an – zumindest zu 16-Bit-Zeiten. In der frühen Polygon-Ära gelingt nämlich der "Tekken"-Serie der große Durchbruch. In der Spielhalle chancenlos, können sich die Namco-Kämpen dank verbreiteter Playstation-Hardware zumindest vor heimischen TVs gegen die mächtige "Virtua Fighter"-Konkurrenz durchsetzen. Allerdings scheint der Stellenwert von digitalen Prügeleien in Japan zu schrumpfen: Zwar stach Segas vierter "Virtua Fighter" mit über einer halben Million abgesetzter Kopien "Tekken 4" (ca. 400.000 verkaufte Silberlinge) knapp aus, an die umsatzträchtigen Vorgänger konnten beide Titel aber nicht anknüpfen.

Was ihre sonstigen Zockervorlieben angeht, sind die Japaner sehr selektiv: Im Rennspielsektor feierten gerade mal Nintendos "Mario Kart"-Spaßrasereien sowie die "Gran Turismo"-Reihe außergewöhnliche Erfolge. Auch die sportlichen Highlights lassen sich weniger auf bestimmte Sportarten als vielmehr auf spezielle Titel beziehen – "Mario Tennis" oder die beliebten "Everybody's Golf"-Episoden etwa. Nippon-typische Nischentitel haben an den gesamten Softwareverkäufen zwar einen hohen Anteil, dennoch knacken auch in Japan nur wenige Ableger wie die Zug-Sim "Densha de Go" und die Jockey-Saga "Derby Stallion" die Millionenhürde. Klassische Action-Konzepte inklusive in westlichen Gefilden enorm beliebte Ego-Shooter wiederum sind auf dem japanischen Markt offensichtlich ebenso wenig massentauglich wie vordergründig blutige Blendwerke. Bei letzterem Segment stellt Capcoms rabiates "Resident Evil"-Universum sicher die Ausnahme dar.

Wer verkauft am besten?

Teilt man die 75 bestverkauften Spiele in Japan nach den Herstellern auf, ergibt sich ein überraschendes Bild: Fast ein Drittel aller verkaufter Software geht auf das Konto von Nintendo. Unzählige populäre Charaktere, clevere Sequeltaktik bei

▪ ▪ ▪ Megaseller zum Mitnehmen ▪ ▪ ▪

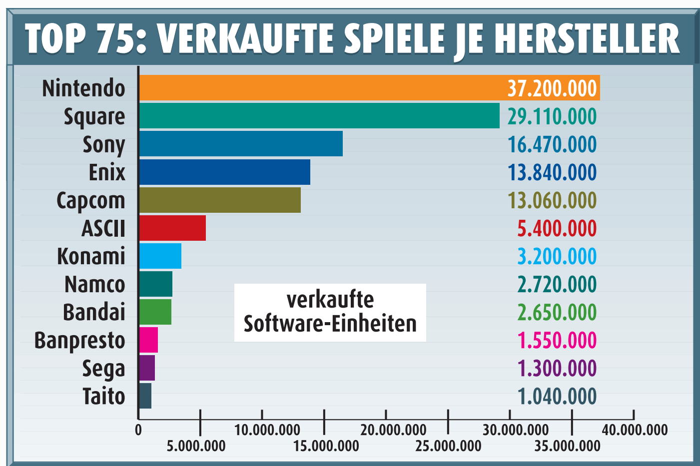
Die meistverkauften Titel für Nintendos Handhelds bis Ende 2002



Der Handheld-Sektor in Japan ist seit jeher – Konkurrenten wie Wonderswan oder SNKs Neo Geo Pocket zum Trotz – fest in Nintendo-Hand. Besonders durch den überragenden Erfolg der "Pokémon"-Reihe verbuchen der legendäre Taschenspieler und seine diversen aufgemotzten Nachfolger konstant hohe Verkaufszahlen. Zwar scheiterten die meisten Titel fürs aktuelle Advance-Modell an der Millionenhürde, die 32-Bit-Auflagen der Mini-Monster zumindest scheinen an vergangene Erfolge anknüpfen zu können. Bis Ende letzten Jahres verkauften die beiden GBA-Episoden "Saphir" und "Rubin" zusammen fast 3 Millionen Einheiten.

Name:	Hersteller:	System:	Verkaufte Module:
Tetris	Nintendo	Game Boy	4.230.000
Pokémon Rot	Nintendo	Game Boy	4.230.000
Super Mario Land	Nintendo	Game Boy	4.160.000
Pokémon Grün	Nintendo	Game Boy	4.040.000
Pokémon Silber	Nintendo	Game Boy Color	3.640.000
Pokémon Gold	Nintendo	Game Boy Color	3.530.000
Pokémon Pikachu	Nintendo	Game Boy	3.160.000
Super Mario Land 2	Nintendo	Game Boy	2.650.000
Yugioh Duel Monsters 4	Konami	Game Boy Color	2.500.000
Dragon Quest Monsters Terry's Wonderland	Enix	Game Boy Color	2.300.000

TOP 75: VERKAUFTE SPIELE JE HERSTELLER



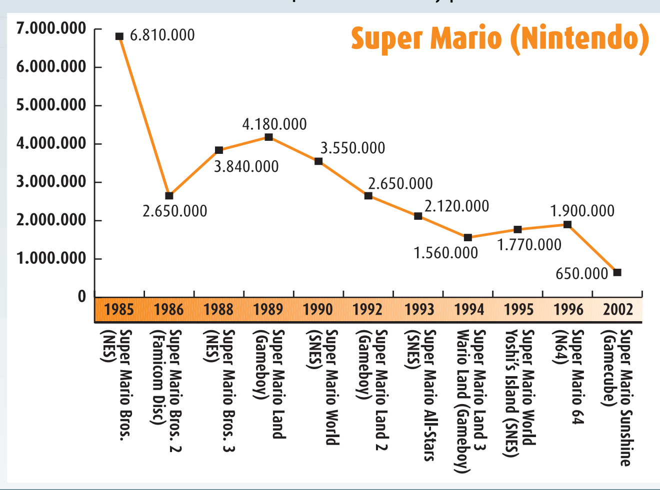
▪▪▪ Klempner-König ▪▪▪

Mario, Japans erfolgreichster Spieleheld

Einen Tusch für die langlebigste und gleichzeitig erfolgreichste Videospielserie im fernen Osten. Mit sage und schreibe 31 Millionen für alle Systeme abgesetzten Exemplaren, bugsieren sich allein die Hüpfabenteuer des italienischen Installateurs auf den ersten Platz der Nippon-All-Time-Charts – unzählige Spinoffs wie "Mario Party", "Dr. Mario" oder "Paper Mario" nicht mitgezählt. Allerdings scheint die umsatzträchtigste Zeit des Klempners passé: Mit bis Ende 2002 nur knapp 700.000 verkauften Einheiten dürfte die jüngste Gamecube-Inkarnation BigNs Erwartungen nicht ganz erfüllt haben (das Ur-"Super Mario Bros" setzte fast 7 Millionen Stück ab!). In heutigen PS2-Dominanzzeiten ein immer noch respektables Ergebnis, einen signfikant höheren Hardware-Abverkauf konnte "Super Mario Sunshine" in Japan aber nicht bewirken.



Geburt einer umsatzträchtigen Legende: "Super Mario Bros." auf NES.



DIE MEISTVERKAUFTEN KONSOLENSPIELE IN DEUTSCHLAND

Name:	System:	Hersteller:	Genre:
DOPPEL-PLATIN-AWARD (>400.000 verkaufte Einheiten)			
Pokémon Blau, Gelb, Rot, Silber, Gold	Game Boy	Nintendo	Rollenspiel
Tomb Raider 3	Playstation	Eidos	Action-Adventure
PLATIN-AWARD (>200.000 verkaufte Einheiten)			
Driver	Playstation	Infogrames	Rennspiel
FIFA '99	Playstation	Electronic Arts	Sportspiel
FIFA 2000	Playstation	Electronic Arts	Sportspiel
Formel 1	Playstation	Sony	Rennspiel
Formel 1 '97	Playstation	Sony	Rennspiel
Formel 1 '98	Playstation	Sony	Rennspiel
Gran Turismo	Playstation	Sony	Rennspiel
Gran Turismo 2	Playstation	Sony	Rennspiel
Gran Turismo 3 A-Spec	Playstation 2	Sony	Rennspiel
GTA 3	Playstation 2	Take 2	Action
GTA Vice City	Playstation 2	Take 2	Action
Hugo	Game Boy	ITE	Geschicklichkeit
Metal Gear Solid	Playstation	Konami	Action-Adventure
Metal Gear Solid 2	Playstation 2	Konami	Action-Adventure
Pokémon Crystal	Game Boy	Nintendo	Rollenspiel
Pokémon Pinball	Game Boy	Nintendo	Geschicklichkeit

gleichbleibend hoher Produktqualität und besonders der in den letzten Jahren konstant hohe "Pokémon"-Boom sichern Big N den derzeit uneinholbaren Spitzenplatz. Einzig Square schneidet sich mit satten 23% Softwareanteil ein großes Stück der Bestenliste ab – der ungebrochenen Popularität des "Final Fantasy"-Universums sei Dank. Hierzulande eher unbekannte Hersteller setzen sich im Fernen Osten vorrangig mit speziell auf den dortigen Markt zugeschnittenen Titeln durch: Bereits genannte Kleppersim "Derby Stallion" (ASCII), die Knobelkuriosität "Super Puyo Puyo" von Banpresto oder Bandais "Dragonball"-Teile hätten in hiesigen Gefilden wohl eher schlechte Abverkaufsaussichten – Letztgenannte zumindest bis vor ein paar Jahren. Überraschend hingegen das schlechte Abschneiden von Sega: Zwar steht der Name des Branchenurgesteins seit jeher für qualitativ hochwertige Digi-Unterhaltung, außergewöhnlicher kommerzieller Erfolg war den Perlen aus dem Hause Sega aber kaum beschieden – wofür sicherlich die langjährige Konzentration auf firmeneigene Konsolen maßgeblich mitverantwortlich ist. Schließlich konnten sich Mega Drive, Saturn oder Dreamcast auf dem asiatischen Markt nie gegen anfangs Nintendo und später auch Sony durchsetzen. Durch Segas neue Rolle als reiner Spielelieferant, ist künftig mit einem Anstieg der Software-Absätze zu rechnen.

Minority Report

Bekanntermaßen haben es westliche Spieleentwicklungen nicht gerade leicht in Japan: Zu groß sind die Kulturunterschiede und zu differierend die Software-Vorlieben. Während im Fernen Osten kulleräugige, oftmals stilisierte Anime-Charaktere den grafischen Ton angeben, bestimmen in Europa und USA wesentlich realistischere Charaktere das Bild. Dies führte in der Vergangenheit bei als wichtig eingestuften Produkten schon mal zu einschneidenden Maßnahmen. Prominentes Beispiel: Shinys Playstation-Ballerei "Wild 9". Neben der Änderung des Titels in "Wildroid 9", erfuhren die Spielfiguren deutliche Modifikationen. Kindgerecht und im Anime-Stil sollten die Charaktere laut Sony-Produzent Katsuhiko sein – viel genützt haben die Überarbeitungen jedoch nicht. Nichtsdestotrotz schafften es sechs Titel westlicher Machart in die japanische Top 75. Die kürzlich von Microsoft akquirierten Engländer Rare sind dabei gleich viermal vertreten: "Donkey Kong Country", "Diddy's Kong Quest", "Dixie's Double Trouble" (alle Super Nintendo) und "Donkey Kong 64" (Nintendo 64) übersprangen jeweils locker die Ein-Millionen-Grenze – Kunststück, schließlich spielen jeweils die überaus populären Mitglieder des Kong-Clans die Hauptrollen. Wesentlich überraschender scheint dagegen das hervorragende Abschneiden von Naughty Dogs poppigem Jump'n'-Run-Spektakel: Sowohl "Crash Bandicoot 2" als auch sein Nachfolger (beide Playstation) dürfen sich als 'Million-Seller' unter die erfolgreichsten Spiele Japans einreihen.

Deutschland-Exkurs

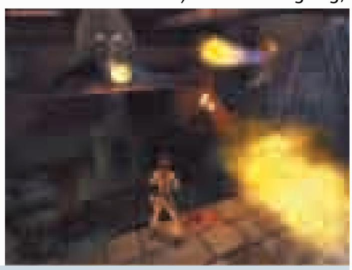
Zum Abschluss wollen wir noch einen Blick in hiesige Gefilde wagen. Leider standen uns hierfür nur die relativ vagen Angaben des VUD (Verband der Unterhaltungsindustrie Deutschland e.V.) zur Verfügung,

TOP 75: PROZENTANTEIL WESTLICHE ENTWICKLUNGEN

A	Westliche Entwicklungen	8%
B	Fernöstliche Entwicklungen	92%

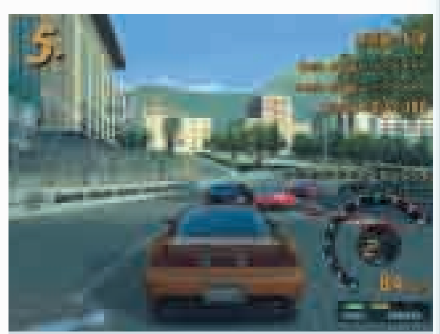
Klare Sache: Im Westen entwickelte Software spielt in Japan eine vernachlässigbare Rolle. Zieht man die vier Rare-Jump'n'Runs aufgrund der Beteiligung populärer und alteingesessener Nintendo-Maskottchen ab, reduziert sich der Anteil westlicher Entwicklungen auf mickrige 3 Prozent.





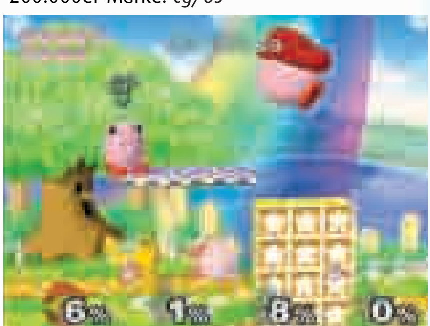
Moderne Hits für ein reifes Publikum: Die PSone-Hits "Metal Gear Solid" (links) und "Tomb Raider" befreiten Videospiele hierzulande ein wenig vom Kinderimage.



Massenkompatibel: Die "Gran Turismo"-Reihe verkaufte sich weltweit exzellent – sowohl auf PSone (Bild oben, Teil 2) als auch auf PS2.

dennoch lassen sich mitunter deutliche Unterschiede respektive Gemeinsamkeiten zu Japan feststellen.
Während die "Pokémon"-Serie und die "Gran Turismo"-Episoden in beiden Märkten für klingelnde Kassen sorgen, bleiben Blockbuster wie "Tomb Raider" und "GTA" auf den Westen beschränkt. Darüber hinaus wandern hierzulande wesentlich häufiger Rennspiele über den Ladentisch, auch Konamis Spionage-Thriller-Duo "Metal Gear Solid 1 & 2" schneidet in Deutschland wesentlich besser ab. Frappierend ist dagegen die Situation im Segment der Rollenspiele (die "Pokémon"-Episoden auf dem Game Boy ausgeklammert): Stellt dieses Genre in Japan eindeutig den Löwenanteil (siehe Diagramm 'Top 75 Genre-Verteilung') und somit auch den Umsatzgaranten schlechthin dar, so schafft es in hiesigen Gefilden nicht mal ein exzellentes "Final Fantasy" über die magische 200.000er-Marke. *cg/os*



In Relation zur installierten Gamecube-Basis verkaufte sich "Super Smash Bros. Melee" überragend.

TOP 75 DER MEISTVERKAUFTEN KONSOLENTITEL

Quelle: Famitsu Weekly, eigene Erhebungen
Stand: Dezember 2002, *Import-Test

	Titel	Hersteller	System	Japan	Deutschland:	Menge:	Genre:	MAN!AC-Wertung
1	Dragon Quest 7	Enix	Playstation	2000	nicht erschienen	4.090.000	Rollenspiel	88%*
2	Super Mario Kart	Nintendo	Super Nintendo	1992	1992	3.820.000	Rennspiel	nicht getestet
3	Final Fantasy 8	Square	Playstation	1999	1999	3.620.000	Rollenspiel	90%
4	Super Mario World	Nintendo	Super Nintendo	1990	1992	3.550.000	Jump'n'Run	nicht getestet
5	Final Fantasy 7	Square	Playstation	1997	1997	3.280.000	Rollenspiel	90%
6	Dragon Quest 6	Enix	Super Nintendo	1995	nicht erschienen	3.200.000	Rollenspiel	nicht getestet
7	Donkey Kong Country	Nintendo	Super Nintendo	1994	1994	3.000.000	Jump'n'Run	88%
8	Street Fighter 2	Capcom	Super Nintendo	1992	1992	2.880.000	Beat'em-Up	nicht getestet
9	Final Fantasy 9	Square	Playstation	2000	2001	2.820.000	Rollenspiel	88%
10	Dragon Quest 5	Enix	Super Nintendo	1992	nicht erschienen	2.800.000	Rollenspiel	nicht getestet
11	Final Fantasy 6	Square	Super Nintendo	1994	nicht erschienen	2.550.000	Rollenspiel	90%*
12	Gran Turismo	Sony	Playstation	1997	1998	2.510.000	Rennspiel	90%
13	Final Fantasy 10	Square	Playstation 2	2001	2002	2.480.000	Rollenspiel	88%
14	Final Fantasy 5	Square	Super Nintendo	1992	nicht erschienen	2.450.000	Rollenspiel	nicht getestet
15	Mario Kart 64	Nintendo	Nintendo 64	1996	1997	2.220.000	Rennspiel	82%
16	Diddy's Kong Quest	Nintendo	Super Nintendo	1995	1995	2.200.000	Jump'n'Run	90%
17	Everybody's Golf	Sony	Playstation	1997	1998	2.130.000	Sportspiel	70%
18	Super Mario All-Stars	Nintendo	Super Nintendo	1993	1993	2.120.000	Jump'n'Run	nicht getestet
19	Street Fighter 2 Turbo	Capcom	Super Nintendo	1993	1993	2.100.000	Beat'em-Up	93%
20	indiziert	Capcom	Playstation	1998	1998	2.030.000	Action-Adventure	88%
	Chrono Trigger	Square	Super Nintendo	1995	nicht erschienen	2.030.000	Rollenspiel	92%*
22	Derby Stallion	ASCII	Playstation	1997	nicht erschienen	2.000.000	Simulation	nicht getestet
23	Super Mario 64	Nintendo	Nintendo 64	1996	1997	1.900.000	Jump'n'Run	96%
24	Super Smash Bros.	Nintendo	Nintendo 64	1999	2000	1.870.000	Beat'em-Up	72%
25	Super Mario World 2: Yoshi's Island	Nintendo	Super Nintendo	1995	1995	1.770.000	Jump'n'Run	95%
26	Dixie Kong's Double Trouble	Nintendo	Super Nintendo	1996	1997	1.760.000	Jump'n'Run	90%
27	Gran Turismo 3 A-Spec	Sony	Playstation 2	2000	2001	1.690.000	Rennspiel	92%
28	Gran Turismo 2	Sony	Playstation	1999	2000	1.680.000	Rennspiel	91%
29	Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	Playstation	1999	2000	1.550.000	Action-Adventure	87%
29	Super Puyo Puyo	Banpresto	Super Nintendo	1993	nicht erschienen	1.550.000	Denkspiel	nicht getestet
31	Secret of Mana	Square	Super Nintendo	1993	1994	1.500.000	Rollenspiel	86%
32	Super Mario RPG	Nintendo	Super Nintendo	1996	nicht erschienen	1.470.000	Rollenspiel	86%*
33	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Nintendo 64	1998	1998	1.450.000	Action-Adventure	95%
	Parappa the Rapper	Sony	Playstation	1996	1997	1.450.000	Geschicklichkeit	nicht getestet
	Dragon Ball Z	Bandai	Super Nintendo	1993	nicht erschienen	1.450.000	Beat'em-Up	nicht getestet
36	Final Fantasy 4	Square	Super Nintendo	1991	nicht erschienen	1.440.000	Rollenspiel	nicht getestet
37	Dragon Quest 3	Enix	Super Nintendo	1996	nicht erschienen	1.400.000	Rollenspiel	nicht getestet
38	Pokémon Stadium	Nintendo	Nintendo 64	1998	2000	1.370.000	Strategie	72%
39	Tekken 2	Namco	Playstation	1996	1996	1.360.000	Beat'em-Up	85%
	Tekken 3	Namco	Playstation	1998	1998	1.360.000	Beat'em-Up	88%
41	Crash Bandicoot 3	Sony	Playstation	1998	1998	1.300.000	Jump'n'Run	87%
	Virtua Fighter 2	Sega	Saturn	1995	1996	1.300.000	Beat'em-Up	88%
	Romancing Saga 3	Square	Super Nintendo	1995	nicht erschienen	1.300.000	Rollenspiel	nicht getestet
44	Super Street Fighter 2	Capcom	Super Nintendo	1994	1994	1.290.000	Beat'em-Up	94%
45	Dance Dance Revolution	Konami	Playstation	1999	2001	1.270.000	Geschicklichkeit	84%
	Crash Bandicoot 2	Sony	Playstation	1999	1998	1.270.000	Jump'n'Run	86%
47	Final Fantasy Tactics	Square	Playstation	1997	nicht erschienen	1.250.000	Strategie	90%*
	Everybody's Golf 2	Sony	Playstation	1999	2000	1.250.000	Sportspiel	78%
49	Dragon Quest 1 & 2	Enix	Super Nintendo	1993	nicht erschienen	1.200.000	Rollenspiel	nicht getestet
	Dragon Ball Z 2	Bandai	Super Nintendo	1993	nicht erschienen	1.200.000	Beat'em-Up	nicht getestet
	Derby Stallion 3	ASCII	Super Nintendo	1995	nicht erschienen	1.200.000	Simulation	nicht getestet
52	Romancing Saga 2	Square	Super Nintendo	1993	nicht erschienen	1.170.000	Rollenspiel	nicht getestet
53	The Legend of Zelda: A Link to the Past	Nintendo	Super Nintendo	1991	1992	1.160.000	Action-Adventure	nicht getestet
54	Dragon Quest 4	Enix	Playstation	2001	nicht erschienen	1.150.000	Rollenspiel	nicht getestet
55	Chocobo no Fushigi Dungeon	Square	Playstation	1997	nicht erschienen	1.140.000	Rollenspiel	nicht getestet
56	Pokémon Stadium 2	Nintendo	Nintendo 64	2000	2001	1.120.000	Strategie	69%
57	Resident Evil	Capcom	Playstation	1996	1996	1.110.000	Action-Adventure	83%
58	Donkey Kong 64	Nintendo	Nintendo 64	1999	1999	1.100.000	Jump'n'Run	92%
	Derby Stallion 99	ASCII	Playstation	1999	nicht erschienen	1.100.000	Simulation	nicht getestet
	Onimusha	Capcom	Playstation 2	2000	2001	1.100.000	Action-Adventure	84%
	Derby Stallion 96	ASCII	Super Nintendo	1989	nicht erschienen	1.100.000	Simulation	nicht getestet
	Kirby's Fun Pak	Nintendo	Super Nintendo	1996	1997	1.100.000	Jump'n'Run	70%
63	Mario Party 2	Nintendo	Nintendo 64	1999	2000	1.090.000	Geschicklichkeit	67%
	Mario Tennis 64	Nintendo	Nintendo 64	2000	2000	1.090.000	Sportspiel	87%
	Pro Evolution Soccer 2	Konami	Playstation 2	2002	2002	1.090.000	Sportspiel	89%
	Arc the Lad	Sony	Playstation	1995	nicht erschienen	1.090.000	Rollenspiel	nicht getestet
67	Devil Dice	Sony	Playstation	1998	1999	1.080.000	Denkspiel	66%
68	Beatmania	Konami	Playstation	1998	2000	1.070.000	Geschicklichkeit	83%
69	Kirby 64: The Crystal Shards	Nintendo	Nintendo 64	2000	2002	1.040.000	Jump'n'Run	73%
	Saga Frontier	Square	Playstation	1997	nicht erschienen	1.040.000	Rollenspiel	76%*
	Densha de GO!	Taito	Playstation	1997	nicht erschienen	1.040.000	Simulation	nicht getestet
	Parasite Eve	Square	Playstation	1998	nicht erschienen	1.040.000	Rollenspiel	87%*
73	Arc the Lad 2	Sony	Playstation	1996	nicht erschienen	1.020.000	Rollenspiel	nicht getestet
74	Super Smash Bros. Melee	Nintendo	Gamecube	2001	2002	1.000.000	Beat'em-Up	84%
	Onimusha 2	Capcom	Playstation 2	2002	2002	1.000.000	Action-Adventure	87%



- 24 Stunden Blitzservice
- Lieferung per Post und UPS
- Versand in Sicherheitsverpackungen
- kostenloses Playcom-Magazin
- Vorbestellservice
- Lieferungen ab 130 € versandkostenfrei

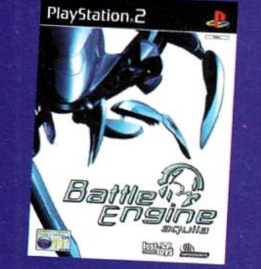
Sony PS2

	Nr.	Titel	Preis
▶	35578	4 x 4 Evolution 2	27.90 €
▶	35543	Ape Escape 2	59.00 €
*	35243	Baldur's Gate – Dark Alliance Platinum	27.90 €
▶	**35254**	**Barbarian**	**55.90 €**
▶	35146	Bloody Roar 3 Platinum	27.90 €
	35253	**Downforce**	**17.99 €**
	35381	Dragonball Z – Budokai	56.99 €
	35022	The Getaway	59.00 €
	35499	Grand Theft Auto: Vice City (GTA)	54.99 €
▶	**35354**	**Guilty Gear X**	**56.90 €**
	35130	Harry Potter 2	64.99 €
	35514	Herr der Ringe 2 – Die zwei Türme	64.99 €
	35515	James Bond – 007 Nightfire	59.00 €
	35267	Kingdom Hearts	59.00 €
*	35558	Legends of Wrestling 2	55.99 €
▶	**35290**	**Master Rallye**	**46.90 €**
	35392	Need for Speed Hot Pursuit 2	64.99 €
	35401	Red Faction 2	54.99 €
*	**35066**	**Robocop**	**54.90 €**
▶	**35505**	**Robotech – Battlecry**	**46.90 €**
	35027	**RTL Skispringen 2003**	**36.90 €**
▶	35535	Sly Racoon	59.00 €
*	**35571**	**Sword of the Samurai**	**59.99 €**
	35475	Tony Hawk's Pro Skater 4	57.99 €
	35074	WWE Smackdown! 4	54.99 €

Sony PS2 Zubehör

	Nr.	Artikel	Preis
	38077	**Antennenadapter Joytech RF-Unit**	**7.99 €**
▶	**38038**	**Full Pack Joytech (4 Teile)**	**34.99 €**
▶	**38065**	**Gun Joytech Sharp Shooter 2**	**17.99 €**
	38031	**Joypad DS Joytech Advanced schwarz**	**12.99 €**
	38188	Joypad DS Sony rot	29.00 €
	38122	Lenkrad Logitech Driving Force	94.99 €
	38082	Memory Card 8 Meg Sony TwinPack	59.00 €
	38099	Schummelmodul Action Replay 2 V.2.2	37.99 €
	38000	Sony PlayStation 2 + DS Joypad	249.00 €

Battle Engine Aquila – PS2



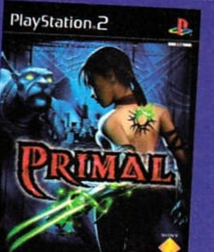
35377 – 06.02.03 – 57.99 €

Midnight Club Street Racing 2 – PS2



35588 – 14.02.03 – 54.90 €

Primal – PS2



35309 – 05.03.03 – 59.00 €

Run Like Hell – PS2



35012 – 28.02.03 – 56.90 €

Simpsons Skateboarding – PS2

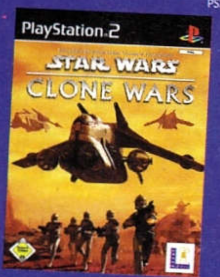
▶ 35459 – 49.99 €

Die Sims – PS2



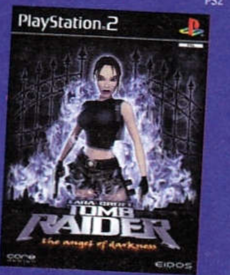
▶ 35141 – 64.99 €

Star Wars Clone Wars – PS2



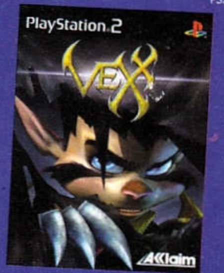
▶ 35576 – 59.99 €

Tomb Raider – The Angel of Darkness – PS2



35240 – 18.02.03 – 57.90 €

VEXX – PS2



35331 – 21.02.03 – 55.99 €

Wild Arms 3 – PS2

▶ 35143 – 58.90 €

Die mit * gekennzeichneten Produkte sind bei Drucklegung noch nicht erschienen.
Die mit [Symbol] gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.
Die mit ▶ gekennzeichneten Produkte sind Neuheiten.

playcom

Versand: Playcom Software Vertriebs GmbH, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Telefax: 03 61.49 29-292, E-Mail:info@playcom.de. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Versandkosten betragen per Post 3,50 € zzgl. Nachnahme. Lieferungen ab 130 € sind versandkostenfrei. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

☎ 03 61.49 29-300
Bestellannahme: Mo - Fr 8.00 Uhr - 20.00 Uhr, Sa 9.00 Uhr - 16.00 Uhr
Blitzservice: Bestellungen vor 16.00 Uhr werden am selben Tag versandt.
Händleranfragen erwünscht
















Schlagkräftige Lebenszeichen

Gut betuchte Neo-Geo-Zocker brauchen sich keine Sorgen um hochwertigen Bitmap-Nachschub für die teuerste Konsole der Welt machen.

Neben den hier vorgestellten, aktuellen Prügel-Highlights sieht auch die nähere Zukunft sehr rosig für SNKs schwarze Edelkiste aus. Im März steht z.B. die Beat'em-Up-Persiflage "Shin Gouketsuji Ichizoku" alias "New Power Instinct" (Arbeitstitel) an. Diese von Atlus bereits 1994 aufgelegte 2D-Fighter-Serie brachte es bisher auf drei Folgen, die SNES-, Playstation- und Saturn-(Import-)Besitzer erfreuten. Die vorerst letzte Episode erschien vor sechs Jahren unter dem Titel "Groove on Fight" auf Segas Saturn. Charakteristisch für "Power Instinct" ist und war, dass man mit abstrusen Duellen wie 'muskelbepacktes Tier gegen alte Oma' rechnen muss, die mit grotesken Specials wie einem Dritte-Zähne-Projektil überraschen. Wer Sunsofts unorthodoxes "Waku Waku 7" ("Galaxy Fight 2") von 1996 kennt, weiß, was ihn in etwa erwartet. Zur Kämpferriege selbst und zum Spielablauf sind noch keine genaueren Infos bekannt, einen Tag vor Redaktionsschluss wurden aber erste Screenshots freigegeben, die wir Euch nicht vorenthalten wollen. Dieses Jahr sollen zudem "SNK vs. Capcom", "King of Fighters 2003" sowie ein neues "Metal Slug" anstehen. Letzteres wird definitv nicht mehr von Mega aus Korea entwickelt, schließlich bekleckerten die sich bei "Metal Slug 4" (im Vergleich zum brillanten Vorgänger) nicht gerade mit Ruhm. Ebenfalls sehr wahrscheinlich ist "Rage of the Dragons 2". Auf eine Bestätigung von "Mark of the Wolves 2" oder "Last Blade 3" warten Neo-Geo-Fans noch immer vergebens.



Ein abgefahrenes Special-Moves-Feuerwerk erwartet Euch in der Beat'em-Up-Persiflage "Shin Gouketsuji Ichizoku" alias "New Power Instinct".

'Tag Team'-Beat'em-Ups

"Rage of the Dragons" stellt in der zwölfjährigen Geschichte des Neo Geo erst den zweiten Vertreter dieses Sub-Genres. Der systemübergreifende Innovator trat bereits 1996 unter dem Titel "Kizuna Encounter Super Tag Battle" (zu einer Zeit als Tecmo, Sega und Namco den Begriff noch gar nicht kannten) auf den Plan. In diesem Sequel zum recht unbekannten "Savage Reign" von SNK wurde grafisch eine geniale düstere und morbide Atmosphäre à la "Ninja Masters" oder "Samurai Shodown 4" geschaffen. Leider verhalf dies dem auch spielerisch exzellenten Beat'em-Up nicht zum Verkaufserfolg, weshalb heute die japanische AES-Version immens selten ist und die Euro-Version den heiligen Gral der Neo-Geo-Szene darstellt – es ist zudem das seltenste offiziell veröffentlichte und teuerste Videospiel überhaupt (geschätzter Preis: ca. 5.000 Euro).



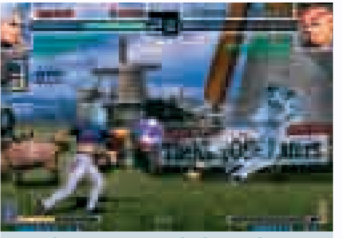
"Kizuna Encounter": Ein unterschätztes Beat'em-Up der Spitzenklasse.

King of Fighters 2002



Alle Schauplätze (im Bild Hong Kong) warten mit Unmengen feiner Details und stimmungsvollen Tageszeitenwechseln auf.

Es ist schon bemerkenswert: Trotz aller Querelen legen SNK (bzw. deren Nachfolger Playmore) bei ihrem Flaggschiff "King of Fighters" eine Konstanz an den Tag, mit der nicht einmal Capcoms "Street Fighter"-Serie mithalten kann. Seit neun Jahren erscheint jedes Jahr pünktlich eine neue Episode. "KoF '02", der zweite Streich der koreanischen Entwickler Eolith fürs Neo Geo, passt wie schon "KoF '98" nicht in die offizielle Zeitlinie der Serie, sondern fungiert als 'Dream Match', bei dem u.a. schon längst verschollen bzw. tot geglaubte Recken und Bosse vergangener Tage

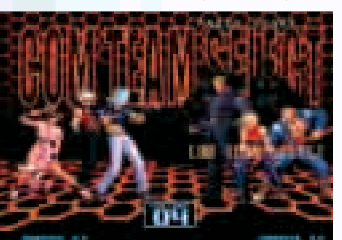


Mr. Blitz Benimaru schickt Fatal-Fury-Star Billy Kane via Electrigger schlafen.

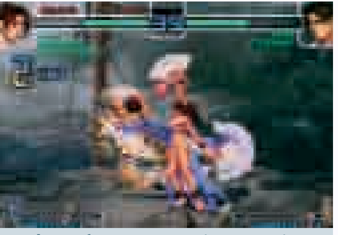


Reminiszenz an SNK: Im Hintergrund jubelt das USA-Team aus "KoF '94".

ihre glamouröse Auferstehung feiern. Wirklich neue Kämpfer finden sich unter den diesmal 39 SNK-Stars keine, das seit seiner Einführung in "KoF '99" stets wie ein fünftes Rad am Wagen wirkende 'Striker'-System (ein viertes Team-Mitglied springt in die Bresche) wurde nun endlich entsorgt. Geprügelt wird klassisch in Teams '3 vs. 3', wobei Ihr Euch jetzt vor jeder Runde die gegnerische Mannschaft aussuchen dürft. Was sich auf dem Papier vielleicht als lahmes Update bzw. Verschlimmbesserung anhört, entfaltet in Bewegung seine volle Pracht. Jede Stage von Kambodscha, Hong Kong und Japan bis nach Holland und Italien ist ein grafisches 2D-Meisterwerk mit Dutzenden von stimmungsvollen Details, kräftigen Farben und Tageszeitenwechseln. Der Spielablauf wurde mit leichten Move-Korrekturen und geänderten Special-Prioritäten mit Liebe zum Detail aufpoliert und perfektioniert. In puncto Sound steigerten sich Eolith bei "KoF '02" deutlich gegenüber dem lauen Vorgänger und knüpfen endlich wieder an die berühmt-berüchtigte martialische wie motivierende "KoF"-Soundkulisse Ende der 90er-Jahre an. Insgesamt wirkt der Titel in Sachen Präsentation, Optik, Sound und Spielbarkeit wie aus einem Guß und steht auf einer Stufe mit der bisher besten Episode der Serie, "KoF '98". 2D-Prügel-Fans mit Neo Geo schlagen bedenkenlos zu.


Novum in "KoF '02": Vor dem Match sucht Ihr Euch die Gegnertruppe aus.


Shadow-Super-Special-Move: Der Spielablauf ist fast perfekt ausbalanciert.


Fächer-Inferno: Sexy Mai räumt mit dem Korea-Team in Kambodscha auf.

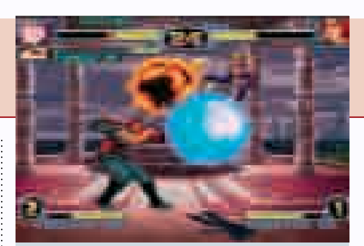
King of Fighters 2002

Neo-Geo

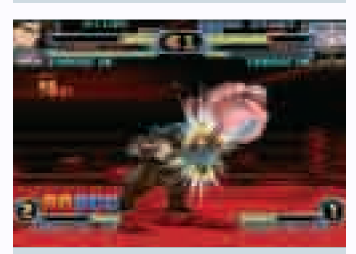
Hersteller:	Eolith/Playmore
Website:	www.eolith.co.kr
Auflage:	Japan-Version ca.10.000 US-Version ca. 300
Preis:	ca. 325 US-Dollar
Umsetzung:	PS2, (evtl.) Dreamcast

Rage of the Dragons

Nachdem mit zwei "King of Fighters"- und einer "Metal Slug"-Episode offenbar genug Geld aus zugkräftigen Lizenzen garantiert war, konzipierte Playmore mit "Rage of the Dragons" einen völlig neuen Tag-Team-Fighter und wagte sich damit auf risikoreiches 2D-Beat'em-Up-Neuland. Ganz vom Himmel fällt jedoch auch dieser Titel nicht: Es handelt sich immerhin um den offiziellen Nachfolger zu Technos' Prügler "Double Dragon" aus dem Jahr 1995.
Von den insgesamt 16 Charakteren sind jedoch nur noch die Helden Billy und Jimmy sowie der Boss Abubo übrig geblieben. Auf der Suche nach dem schwarzen Drachen prügelt Ihr Euch in diesem stark combolastigen Beat'em-Up mit einigen raffinierten Finessen durch Sunshine City. Mittels 'C+D'-Tasten startet Ihr einen 'First Impact'-Move, der bei erfolgreicher Anbringung eine Schlagsequenz im "Matrix"-Stil ermöglicht: Tippt dazu eine pro Charakter unterschiedliche Sequenz aus fünf Buttons korrekt ein. Abklatschen dürft Ihr zu jeder Zeit, sofern die 'Tag'-Leiste gefüllt ist. Kombiniert Ihr dies mit regulären 'Specials', 'Super Specials' und 'Juggles' (durch Abpraller leicht einzuleiten), kommen auch weniger Beat'em-Up-Erfahrene schnell zu motivierenden Erfolgserlebnissen im '50+'-Hit-Bereich. Grafisch macht "Rage of the Dragons" dagegen nur eine durchschnittliche Figur: Sowohl in puncto Charakter-Design, Präsentation, Gestaltung der Schauplätze und Animation (obwohl besser als in "King of Fighters 2002") vollbrachte das insgesamt 23-köpfige Team von Evoga/Noise Factory nichts Spektakuläres – in letzterem Punkt sind "Art of Fighting 3" und "Mark of the Wolves" auf dem Neo Geo noch immer unübertroffen. Sehr sehenswert sind dagegen die für jedes Team unterschiedlichen, mit aufwändigen Effekten ausstaffierten 'Duplex'-Combos, die den Gegner nach allen Regeln der Prügelkunst in seine Einzelteile zerlegen. Der fetzige Soundtrack untermalt den Spielablauf zu jedem Zeitpunkt bestens. "Rage of the Dragons" ist im Gegensatz zu "KoF '02" aber keine Liebe auf den ersten Blick, es entfaltet seinen Charme erst nach einigen längeren Sitzungen – entpuppt sich dann aber als Spaßgarant. Wer noch eines der seltenen Module ergattern möchte, sollte sich sputen: Das Japan-Kontingent war bei Drucklegung bereits komplett ausverkauft und von der US-Miniauflage beim offiziellen Distributor noch ganze 23 Stück übrig. Da heißt es entweder schnell zuschlagen oder eben die Online-Bieter-Hölle mit vier Buchstaben in Kauf nehmen. *rk*


Der teutonische Endgegner zieht alle Register der Unfairness.


Die Animationen bleiben hinter "Mark of the Wolves" zurück.


Nach dem 'First Impact'-Move schließt Ihr eine 'Chain Combo' an.



Martialischer Sound: Die professionell eingespielten, fetzigen Stücke gefallen nicht nur in der 'Disco'-Stage.

Rage of the Dragons

Neo-Geo

Hersteller:	Evoga/Noise Factory/ Playmore
Website:	www.evoga.com
Auflage:	Japan-Version ca. 3000- 5000, US-Version: 204
Preis:	ca. 325 US-Dollar
Umsetzung:	nicht geplant



Verhängnis

Die Tagebücher von Big Blue Box TEIL 12

Nicht genug, dass die Entwickler des aktuell wohl ambitioniertesten Konsolen-Rollenspiels „Fable“ unter technischen Problemchen und akutem Schlafmangel leiden, jetzt gibt's auch noch Querschläger in den eigenen Reihen: Mister X alias 'Der Scheiße-Magnet' bringt seine britischen Kollegen regelmäßig zur Weißglut...

Wie wir bereits in den vergangenen Ausgaben unseres Tagebuchs erklärt haben, ist es unheimlich schwer, ein cooles Spieldesign von der ersten Alkohol-geschwängerten Kneipen-Diskussion bis hin zum Verkauf in die Ladenregale herüberzuretten.

Wer etwas anderes behauptet, der lügt, ist strohdumm oder bis zu den Nippeln mit Methadon vollgepumpt. Von den üblichen Unzulänglichkeiten und Anstrengungen abgesehen, sind wir inzwischen noch paranoider als ein Hamster, der beim 'Pet Shop Boys'-Konzert mit einem 'Accesss All Areas'-Pass im Backstage-Bereich rummarschiert. Schuld an diesem beklemmenden Druck ist ein einziger Mann, dessen Namen wir nicht nennen, um seine Ehre zu wahren und einen fatalen Rechtsstreit zu verhindern. Gestattet uns nun, Euch im Sinne der friedlichen Nachweihnachts-Stimmung mit der 'Geschichte von Mister X' zu erfreuen.

Mister X ist – wie glücklicherweise viele der Menschen hier bei Big Blue Box – ein enorm talentiertes Individuum. In seiner angestammten Aufgabe als Künstler gehört er zur absoluten Oberklasse. Doch wenn die Lichter ausgehen und die Nacht anbricht, verwandelt er sich in den 'Scheiße-Magnet' – einen Superhelden, der Licht auch bei starker Bewölkung anzieht und tagelang in einer öden Landschaft verschollen ist, nur um sich später ständig ohne erkennbaren Grund in Polizeigewahrsam wiederzufinden – um nur einige Beispiele zu nennen.

Der Daumen

Bei der Ankunft zur Arbeit...

Mister X: "Oh, äh, hast du etwas Klebeband... äh...du weißt schon...?"
Wir: "Sicher doch, es steht auf dem Regal mit den neuen...äh...was ist das?"
Mister X: "Oh, nur Blut."
Wir: "BLUT?!"
Mister X: "Yep... naja, ich habe letzte Nacht volltrunken Zeug geschnippelt und mir das Ende meines Daumens abgehackt."
Wir: "!!!!!!!"
Mister X: "Yep... ich war echt besoffen – Wodka! Habe ihn mir abgeschnitten und falsch herum drangeklebt."

Der Rücken

Klingeling...

Mister X: "Oh, hallo, Mister X hier."
Wir: "Hi, Mister X. Was ist los?"
Mister X: "Naja, ich kann mich nicht bewegen. Ich habe mir meine Rückenmuskulatur übel gezerrt."
Wir: "Oh scheiße, das hört sich echt verdammt schmerzhaft an."
Mister X: "Ja, und ich liege nun seit zwei Tagen auf dem Boden meiner Wohnung und hab's gerade mal ans Telefon geschafft."
Mister X: "Jetzt fühl ich mich echt schwach. Ich denk' mal, ich dehydriere nun schon seit 18 Stunden."
Wir: "...ähm..."
Mister X: "Und das dümmste ist, dass da ein Stapel Comics vier Meter entfernt steht und ich nicht drankomme – ich langweile mich wahnsinnig. Egal, ich muss mein Mädel anrufen, damit sie mich ins Krankenhaus kutschiert."
Wir: "Ähm, okay!"

Die Waschmaschine

Klingelingelingeling...

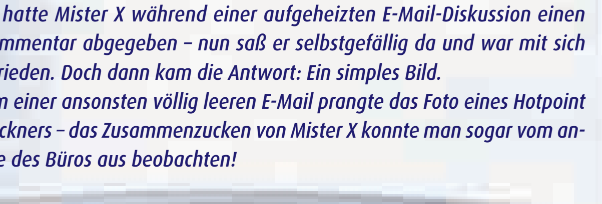
Wir: "Verdammter Mist, er ist es schon wieder... oder?"
Mister X: "Hi, Mister X hier!"
Wir: "Scheiße, scheiße, scheiße..."
Mister X: "Sitzt ihr bequem? Weil..."
Wir: "Scheiße, scheiße..."
Mister X: "...eine Waschmaschine hat mich auf der Treppe überrollt, und ich hab mir beide Handgelenke und zwei Rippen gebrochen. Nun kann ich nicht ins Büro kommen und dieses Dorf fertig zeichnen, weil meine Arme geschient wurden. Aber ich brauche keinen Ganzkörpergips – ist doch toll, oder?"
Wir: (Geräusche von auf Tischplatten krachenden Schädeln und erwachsenen, weinenden Männern)

Immer wenn der Montag naht, wenn das Telefon klingelt, Mister X gerade nicht im Büro ist und er sagt: "Kann ich euch mal kurz sprechen?!", dreht sich uns der Magen um und Schweißperlen spicken unsere faltigen Gesichter. Wir sind nämlich ein kleines Team und selbst einzelne Leute – wie Mister X – haben einen gigantischen Einfluss auf die Entwicklung von "Fable".

Versteht uns nicht falsch: Er ist ein armer Kerl, der mit all den unmittelbaren Auswirkungen seines 'Glückes' zurechtkommen muss – er geht nur so unfassbar gleichgültig damit um. Seine Antwort auf Katastrophen ist: "Naja gut...". DU HAST JEDEN VERDAMMTEN KNOCHEN IN DEINEM KÖRPER GEBROCHEN, WAS MEINST DU MIT "Naja gut..."?

Wie auch immer, eines Tages ließ er die Maske fallen: Einige Zeit nach seiner Genesung hatte Mister X während einer aufgeheizten E-Mail-Diskussion einen spitzen Kommentar abgegeben – nun saß er selbstgefällig da und war mit sich enorm zufrieden. Doch dann kam die Antwort: Ein simples Bild.

Im Zentrum einer ansonsten völlig leeren E-Mail prangte das Foto eines Hotpoint Wäschetrockners – das Zusammenzucken von Mister X konnte man sogar vom anderen Ende des Büros aus beobachten!

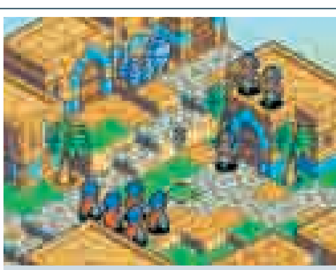



Wenn am Kiosk der Kampf um's neue Heft beginnt...
...dann habt Ihr mit dem MAN!AC-ABO drei fette Trümpfe in der Hand:
FREI HAUS IM BRIEFKASTEN
KEINE VERSANDKOSTEN
15% GESPART
Mit 34 Euro bist du dabei: Wer MAN!AC im Abo bezieht bekommt sein Heft frei haus jeden Monat in den Briefkasten und spart dabei 15% im Gegensatz zum Einzelpreis.
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
METROID PRIME
SPLINTER CELL
WILD ARMS 3
ZELDA
AUS FÜR IMPORTE?
SUDEKI
Bonus: Xbox-DVD im Heft!
NACHBESTELLEN & SPAREN!
Nachbestelladresse:
Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering
Pro Heft 3,30 Euro inkl. Versandkosten
ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN Hefte! Den Gesamtbetrag lege ich in BAR oder BRIEFMARKEN (6x 55 Cent) bei.
Name, Vorname
Straße, Nummer
PLZ, Wohnort
Datum, Unterschrift
SCHICKT MIR DIESE AUSGABEN:
9/96 3/97 9/97 10/97 10/98 2/00 3/00 4/00 7/00 8/00
9/00 10/00 11/00 12/00 3/01 4/01 5/01 6/01 7/01 8/01
9/01 10/01 11/01 12/01 1/02 2/02 3/02 5/02 6/02 7/02
8/02 9/02 10/02 11/02 12/02 1/03 2/03
NICHT AUFGEFÜHRTE HEFTE SIND LEIDER VERGRIFFEN
PRO HEFT 3,30 EURO BAR ODER IN BRIEFMARKEN (6 x 55 CENT)
ABO
Aboservice:
pan-adress
MAN!AC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg
089/85709227
www.maniac.de
JA Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum Vorzugspreis von 34 Euro (Ausland zzgl. Versandkosten). Kündige ich mein Abo nicht bis sechs Wochen vor Ablauf, verlängert es sich um ein weiteres Jahr.
Als Kündigung reicht ein formloses Schreiben an pan-adress, MAN!AC-Abo, Postfach 1410, 82143 Planegg.
Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen
gegen Rechnung
bequem per Bankeinzug
Name, Vorname
Straße, Nummer
PLZ, Wohnort
Datum, 1. Unterschrift
2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)
Kreditinstitut
BLZ
Konto-Nummer
Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an pan-adress, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.

Erleuchtung: Nintendo präsentiert neuen GBA



Mit gehöriger Verspätung hat Handheld-Marktführer Nintendo die Konsumenten-Rufe erhört: Am 28. März erscheint in Deutschland der brandneue, mit Hintergrund-Beleuchtung ausgestattete 'Game Boy Advance SP'. Der zusammenklappbare Winzling wird für einen Preis von ca. 135 Euro in drei schmucken Farben (silber, blau und schwarz) angeboten und zu allen bisherigen Game-Boy-Titeln abwärtskompatibel sein. Technisch weitestgehend identisch mit seinem direkten Vorläufer, besitzt Nintendos Kleinster einen aufladbaren Akku, der nach nur dreistündiger Steckdosen-Paarung für ganze zehn Stunden (ohne Beleuchtung 18 Stunden) mobilen Spielspaß sorgen soll. Unterdessen kommen japanische Hosentaschen-Zocker schon am 14.Februar in den hochmodernen Handheld-Genuss und dürfen sich zudem über ein preiswertes Bundle mit der neuen Episode von Squares Strategie-Hammer "Final Fantasy Tactics" freuen. In der nächsten MAN!AC-Ausgabe folgt ein ausführlicher Erfahrungsbericht über die starke Mini-Konsole.



Nur in Japan? "Final Fantasy Tactics".

Update für Unreal Championship

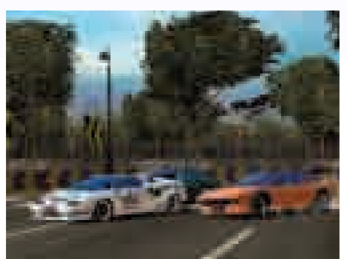
Dass ihre hochgejubelte Arena-Ballerei mit einigen Programm-Fehlern zu kämpfen hat, ist schließlich auch den Entwicklern von Digital Extremes aufgefallen: So ließ Lead-Designer J.P. Eekels im offiziellen "Unreal"-Forum verlautbaren, dass schon in den nächsten Wochen mit einem Xbox-Live-Update zu rechnen sei. Durch die Installation des Zusatz-Programms werden einige kleinere Bugs entfernt, die Online-Kommunikation verbessert, Computer-Teams in ihrer Stärke angepasst und – was sicherlich am wichtigsten ist – das Stottern der Bildrate ausgemerzt.

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Britischer Pleitegeier: Das Aus für Rage

Auch im neuen Jahr geht das Firmen-Sterben weiter: Am 13. Januar wurden dem englischen Publisher Rage von der einst treuen Hausbank sämtliche Kredite gestrichen – ein klaffendes Finanzloch von 16 Millionen Pfund war die Folge. Prompt stürzte der ohnehin schwächelnde Aktienkurs auf kümmerliche 33 Pence ab, der Handel mit den Wertpapieren wurde ausgesetzt. Nur drei Tage später die traurige Rage-Bankrott-Erklärung: Die Geschäftsleitung wurde den Insolvenzverwaltern von Earnest&Young übertragen. Als Gründe für das abrupte Ende nannten Insider die desaströsen Verkäufe der Verschrottungs-Orgie "Crash" sowie Titeln mit David Beckham als Zugpferd. Lukratives Lizenz-Eigentum wie "Rocky" oder aber die schicke Sportwagen-Raserei "Lamborghini" stehen unterdessen zum sofortigen Verkauf.



Sucht einen Publisher: "Lamborghini".

Ende vertagt: 3DO abermals gerettet

Nachdem der für seine "Army Men"-Gurken bekannte, amerikanische Publisher 3DO im zweiten Quartal des vergangenen Jahres wiederum tiefrote Zahlen (6,8 Millionen Dollar Verlust) geschrieben hatte, war es erneut Firmengründer Trip Hawkins, der den maroden Karren aus dem Dreck zog: Anfang Januar öffnete das Branchen-Urgestein sein Portemonnaie und ließ einen satten Kredit über zehn Millionen Dollar springen. Statt militärischer Grünlinge soll nun z.B. "High Heat Major Baseball 2004" oder das hochbudgetierte "Four Horsemen of the Apocalypse" für Aufschwung sorgen.

Dank GTA: Take2 schwimmt im Geld

So langsam wird's selbst den Videospiel-Experten unheimlich: Dank weiterhin exorbitanter "GTA 3"- bzw. "GTA Vice City"-Abverkäufe verbuchte Take 2 im dritten Quartal 2002 einen Rekordgewinn von 22,3 Millionen US-Dollar – kein Wunder, dass Firmenboss Karl Winters bei einer Pressekonferenz bereits fürs nächste Geschäftsjahr (Oktober 2003 bis Oktober 2004) den vierten Teil des Gauner-Blockbusters ankündigte. Zudem wurden Xbox- wie PS2-Portierungen des PC-Krachers "Mafia" (Release: Sommer 2003) und die Fortsetzung einer indizierten Bullet-Time-Ballerei in Aussicht gestellt. Die vor allem durch "GTA"-Tochter Rockstar eingefahrenen Gewinne werden indes direkt zur Expansion genutzt: So hat man die österreichische Entwickler-Schmiede Neo (u.a. "Whale's Voyage" und "Der Clou" für PC) kurzerhand geschluckt. Die Wiener firmieren ab sofort unter dem passenden Namen Rockstar Vienna und sind nach den Angel Studios (Rockstar San Diego) sowie Barking Dog (Rockstar Vancouver) bereits der dritte Zukauf innerhalb eines Jahres.

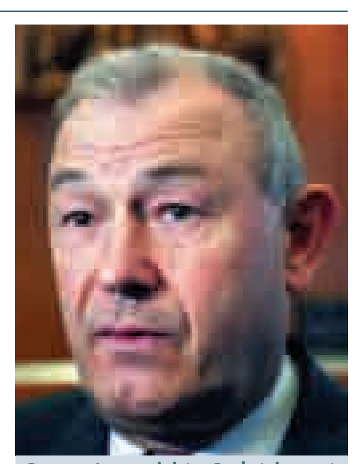
NACHSPIEL

FLICKSCHUSTEREI ODER KUNDENSERVICE?

Was Skeptiker schon seit Microsofts steinigem Einstieg ins Konsolen-Business fürchten, scheint sich nun tatsächlich zu bewahrheiten: Wichtige Titel werden halbgar auf den Markt geworfen und wenig später via Patch von Bugs befreit. Letztlich ist das "Unreal Championship"-Update nämlich trotz heuchelnder Unschuldsbeteuerungen nichts anderes als ein Zugeständnis an den eigenen Termindruck. Zumal selbst Hersteller Infogrames inzwischen einräumt, das Software-Zugpferd – auf sanftes Drängen von Microsoft hin – zum US-Onlinestart fertiggestrickt zu haben. Problematisch erscheint der digitale Nachbesserungsversuch besonders deshalb, weil er wohl exklusiv über das Xbox-Live-Netzwerk angeboten wird – von ruckelnden Splitscreen-Scharmützeln gefrustete Konsumenten ohne DSL-Anschluss schauen also in die Bildröhre. Ein scheuer Blick ins Microsoft-monopolisierte PC-Lager verdunkelt die Prognosen noch zusätzlich: Was dort einst mit sinnvollen Boni wie Zusatzleveln bzw. -Charakteren begann, mutierte parallel zum Siegeszug des Internet in unverhohlene Nachbesserei. Damit sich auf kurz oder lang nicht auch brave Videospieler mit solcher Stümperei rumschlagen müssen, ist es nun an Microsoft, schlampigen Entwicklern und deren Produkten einen rigorosen Riegel vorzuschieben – dann klappt's auch mit dem hauseigenen Online-Service.

Videospiele im politischen Brennpunkt

Da haben wir alle noch einmal Glück gehabt: Am 17. Januar scheiterte im deutschen Bundestag ein Gesetzes-Entwurf der bayerischen Landesregierung zum Thema Jugendschutz. Die Initiative beinhaltete eine nochmalige Verschärfung der im Zuge des Amoklaufs von Erfurt erweiterten Bestimmungen. Unter anderem wären Videospiele in der Öffentlichkeit für Personen bis 16 Jahre untersagt und ein generelles Verleihverbot für jugendgefährdende Videos (ob nun wilder Porno-Streifen oder rüde Brutalo-Action) sowie Konsolen-Titel verhängt worden. Die Regierungsmehrheit von Rot-Grün schmetterte das Unions-Papier mit dem Hinweis ab, dass die bestehenden Paragrafen bereits ausreichen würden und so oder so in spätestens fünf Jahren überprüft werden müssten. Ein Ende der kontroversen Gewalt-Diskussionen ist dennoch nicht in Sicht: Auf europäischer Ebene wird nämlich schon bald ein länderübergreifendes, bindendes Altersfreigaben-System eingeführt, das dummerweise mit dem deutschen Recht kollidiert. Demnach müssen hiesige Spieler wohl weiterhin auf die Milde der Berliner Politik und damit unserer Volksvertreter hoffen.



Bayerns Innenminister Beckstein sorgt sich um die Jugend.

Im Trend: Kinofilme zu Videospielen

Bislang wohl nur Cineasten oder Filmkennern durch seine B-Werke bekannt, hat sich der ehemalige "RTL Samstag Nacht"-Autor Uwe Boll hohe Ziele gesteckt: Im Anschluss an den von ihm selbst inszenierten "House of the Dead"-Streifen (flimmert im Sommer über die Kino-Leinwände) will sich der fleißige Regisseur an die Verfilmung von Infogrames' Horror-Klassiker "Alone in the Dark" machen – "Wir wollen die einzigartige, furchterregende Stimmung des Spiels einfangen", so das nichtssagende Marketing-Gepolter von Herrn Boll. Aber damit nicht genug: Die Rechte am rüden PSone-Thriller "Syphon Filter" stehen für den Tausendsassa ebenso zur Disposition wie ein Spielfilm zu "Dead or Alive" – wohlgemerkt der Prügelreihe, nicht dem Hormon-Volleyball.



Rauchen gefährdet die Gesundheit: Ein Zombie am "House of the Dead"-Set.

Frohe Weihnachten: Microsoft und Sony mit ihren Konsolen-Verkäufen zufrieden

Aller negativen Erwartungen des Handels und allgemeiner Kaufzurückhaltung zum Trotz vermeldet Sony Rekorderlöse: So wurden in den umsatzstarken Monaten November und Dezember weltweit 8,5 Millionen PS2-Konsolen unters Volk gebracht – seit der Einführung hat sich der schwarze Kasten damit ganze 50 Millionen Mal verkauft. Als Software-Renner stellte sich dabei mit allein in England über 300.000 abgesetzten Exemplaren der Gangster-Gähner "The Getaway" heraus. Bei solchen Äußerungen, kann natürlich auch Microsoft nicht zurückstecken: Mit acht Millionen Xbox-Besitzern habe man Platz zwei sicher inne – mal sehen, was Nintendo dazu sagt...

Unmoralisch? Liste bedenklicher Spiele

"God bless America": Im Land der unbegrenzten Prüderie und Sittenwächterei hat das 'National Institute on Media and the Family' (eine gemeinnützige Organisation, die Videospiele und ihre Auswirkung auf Kinder untersucht) seine jährliche Liste der bedenklichen Titel veröffentlicht – wir wollen Euch diesen hilfreichen wie unterhaltsamen 'Anti-Einkaufsführer' nicht vorenthalten:

Top Ten 'böser Spiele'

1.	BMX XXX
2.	Grand Theft Auto Vice City
3.	Dead to Rights
4.	Blood Rayne
5.	Run like Hell
6.	Hunter: The Reckoning
7.	Hitman 2
8.	Resident Evil Zero
9.	Timesplitters 2
10.	Whaked!

AM RANDE

+++ **Ruhmreich:** Segas Entwickler-Guru Yu Suzuki ("Virtua Fighter", "Shenmue") wurde von der 'Academy of Interactive Arts and Sciences' in die Hall of Fame berufen. Er ist damit Nachfolger des letztjährigen Preisträgers Will Wright ("Sim City", "Die Sims"). +++ **Lukrativer Spinnenmann:** Activision hat den laufenden Vertrag mit Comic-Konzern Marvel vorzeitig bis ins Jahr 2009 verlängert. Damit wird der "Tony Hawk"-Hersteller auch weiterhin exklusiv Spiele zu den Kinofilmen "Spider-Man" und "X-Men" produzieren. +++ **Zelda im Doppelpack:** Nintendo bestätigte unlängst, dass die in Japan erhältliche Bonus-Disc mit "Ura Zelda" sowie "Ocarina of Time" auch dem europäischen Cube-"Zelda" beiliegen wird. +++ **And the winner is...:** Der US-Sender MTV plant für Ende 2003 eine Videospiele-Award-Show. Hier ein Auszug der angedachten Kategorien: 'Coolster Bösewicht', 'Heißeste Heldin' und 'Bestes auf einem Film basierendes Spiel'. +++ **Albträume für Ubi Soft:** Der französische Publisher hat sich die Rechte an "Nightmare Creatures 3" gesichert. Nach dem Konkurs von Serien-Erfinder Kalisto werden interne Entwickler das Spiel bis 2004 fertigstellen. Der Untertitel "Angel of Darkness" dürfte allerdings die Eidos-Anwälte auf den Plan rufen.

OVERSEAS

Panzer Dragoon Orta



XB Einige Abschnitte wie das idyllische Flusstal verwöhnen Eure Augen mit feinen Texturen und edlen Lichteffekten – lasst Euch bei Bossduellen nicht zu sehr davon ablenken!

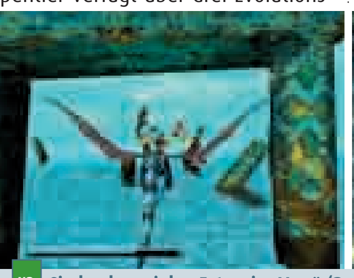
XB Die mitunter riesigen Endgegner sind zähe Burschen, besonders die mechanischen Bösewichte fordern Durchhaltevermögen.

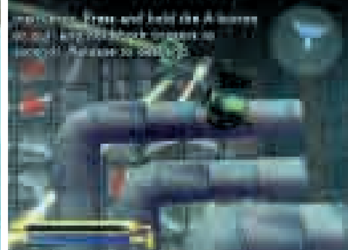
Segas Smilebit-Team setzt nach dem freakigen "Jet Set Radio Future" und der knackigen SciFi-Ballerei "Gun Valkyrie" auf Altbewährtes – der Saturn-Klassiker "Panzer Dragoon" kehrt nach fast fünf Jahren zurück. Statt wie im letzten Drachen-Auftritt 1998 einen Ausflug ins Rollenspiel-Genre zu wagen, stehen die actionlastigen Wurzeln der Serie im Mittelpunkt: Bei "Panzer Dragoon Orta" ist wieder reinrassiges Ballern angesagt. In einer postapokalyptischen Welt hat ein böses Imperium die Macht erobert: Durch den Einsatz alter Technologie wurden menschenähnliche Drohnen und furchtbare 'Dragonmare'-Kampfmaschinen gezüchtet und auf die Menschheit gehetzt. Ihr findet Euch in der Haut des Mädchens Orta wieder, das einsam sein Leben hinter Gittern fristet – bis urplötzlich der legendäre 'Dragon of Destruction' sie aus der Gefangenschaft befreit. Gemeinsam mit Eurem schuppigen Begleiter kämpft Ihr gegen die Verfolger und macht Euch auf die Suche nach dem Geheimnis Eurer Existenz.

Die abstrakte Hintergrundstory führt Euch durch zehn Levels voll mit knallharter Action: Wie bei den Vorgängern ist die Flugroute bis auf wenige Weggabelungen fest vorgegeben – Euer Flattermann folgt diesem Pfad stur, lediglich zum Umgehen von anrauschenden Schüssen oder gefährlichen Felsvorsprüngen lässt er sich zu kleinen Ausweichbewegungen motivieren. Stattdessen kontrolliert Ihr ein Zielkreuz, mit dem Ihr Feinde unter Beschuss nehmt: Dank Radarschirm erkennt Ihr, aus welcher Richtung Ungemach droht, via Schultertasten richtet Ihr Euren Blick auf die Angreifer. Je nach Dauer des Knopfdrucks feuert Ihr einzelne Salven ab oder aktiviert die Erfassung für Lenkgeschosse: Damit könnt Ihr gleich mehrere Ziele aufschalten und für besonders viel Rabatz sorgen. In kritischen Situationen fungiert die 'Berserker'-Attacke als letzte Rettung , die wie eine Smart Bomb alles auslöscht und nach einmaligem Feuern erneut aufgeladen werden muss.

Neu bei "Panzer Dragoon Orta" ist die Möglichkeit, auf Knopfdruck die Form des Drachen zu ändern. Das Schuppentier verfügt über drei Evolutionsstufen, die mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet sind: Im normalen Zustand könnt Ihr ordentlich ballern und eine zweite Neuheit nutzen – bei Bedarf gebt Ihr kurzfristig Gas oder bremst ab, um Gefahren zu entkommen oder bei Obermotzen eine taktisch günstigere Position einzunehmen. Wechselt Ihr zur schweren Drachenform, haben Eure Raketen mehr Wucht, dafür seid Ihr weniger beweglich. Im leichten Körper wiederum ist Euer Reittier etwas flotter, kann aber maximal ein Ziel auf einmal unter Beschuss nehmen.

Wer sich erfolgreich durchkämpft, schaltet zur Belohnung im Menüpunkt 'Pandora's Box' Extras frei: Ne-





XB Sind neben vielen Extras im Menü 'Pandora's Box' zu finden: Das Ur-"Panzer Dragoon" (links) und eine Mini-Kampagne auf Seiten des Imperiums.

COMING NOW...

in USA

FEBRUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
.hack	Bandai	Rollenspiel	realistisch
Breath of Fire 5: Dragon Quarter	Capcom	Rollenspiel	sicher
Dark Cloud 2	Sony	Action-Adventure	realistisch
Everblue 2	Capcom	Action-Adventure	realistisch
Everquest Online Adventures	Sony	Rollenspiel	realistisch
Pride	THQ	Beat'em-Up	sicher
Xenosaga	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Phantasy Star Online Ep. 1&2	Sega	Rollenspiel	realistisch
Star Wars: Knights o.t. Old Rep.	LucasArts	Rollenspiel	sicher
Vexx	Acclaim	Jump'n'Run	sicher

MÄRZ

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Dynasty Warriors 4	Koei	Action	realistisch
King of Route 66	Sega	Rennspiel	realistisch
NBA Street 2	Electronic Arts	Sportspiel	sicher
Tenchu 3: Wrath of Heaven	Activision	Action-Adventure	sicher
Zone of the Enders: 2nd Runner	Konami	Action	sicher
Crimson Skies: High Road to R.	Microsoft	Action	sicher
Midtown Madness 3	Microsoft	Rennspiel	sicher
Ninja Gaiden	Tecmo	Action	sicher
Legend of Zelda: The Wind Waker	Nintendo	Action-Adventure	sicher
WWE Crush Hour	THQ	Action	sicher

in JAPAN

FEBRUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Gun Survivor 4: Biohazard	Capcom	Gun-Shooter	realistisch
MotoGP 3	Namco	Rennspiel	sicher
Star Ocean 3	Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Muzzle Flash	Victor	Action	unwahrscheinlich
Nintendo Puzzle Collection	Nintendo	Geschicklichkeit	unwahrscheinlich
Super Puzzle Bobble All-Stars	Taito	Geschicklichkeit	unwahrscheinlich

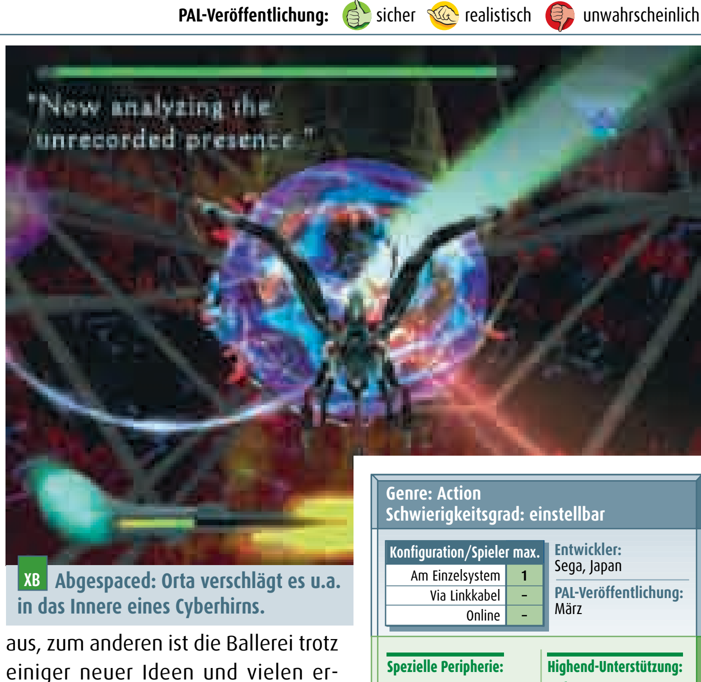
MÄRZ

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Final Fantasy X-2	Square	Rollenspiel	realistisch
Metal Slug 3	Playmore	Action	unwahrscheinlich
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	Beat'em-Up	realistisch
Angelic Concert	Success	Adventure	unwahrscheinlich
Thousand Land	From	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Dokapon	Asmik	Rollenspiel	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich



XB Viel Feind, viel Ehr: Beim Kampf gegen die hoch über den Wolken schwebende imperiale Flotte müsst Ihr hartnäckige Lenkraketen-Angriffe abwehren.



XB Abgespaced: Orta verschlägt es u.a. in das Innere eines Cyberhirns.

ben Illustrationen und enzyklopädischen Einträgen über Flora, Fauna und Feinde der Welt, agiert Ihr u.a. in einigen Nebenmissionen, geht bei einer kurzen Kampagne für das Imperium an den Start oder spielt das originalgetreue Ur-"Panzer Dragoon".

Licht und Schatten

Technisch lässt "Panzer Dragoon Orta" kaum Wünsche offen: Der atmosphärische Soundtrack unterstützt die mystische Stimmung, die stets flüssige Grafik glänzt mit fein animierten Drachen, imposanten Obermotzen und meist edlen Levelszenarien – einige Abschnitte (wie die Schneewüste oder die Himmelsduelle) fallen zwar weniger imposant aus, Optikfeuerwerke wie beispielsweise die Flüge durch die Cyberwelt oder das Flusstal wiegen dies wieder auf. Die ganz große Begeisterung mag allerdings nicht aufkommen: Zum einen fällt das Abenteuer mit etwa drei Stunden Netto-Spielzeit äußerst kurz aus, zum anderen ist die Ballerei trotz einiger neuer Ideen und vielen erspielbaren Extras mit wenig Tiefgang gesegnet. Dazu gesellen sich kleinere Nickligkeiten wie fast unmöglich auszuweichende feindliche Schussarten sowie ein dezenter Hang zu chaotischen Situationen. Trotzdem sollten sich nicht nur Action-Freunde "Panzer Dragoon Orta" auf jeden Fall genauer ansehen, denn ein eindrucksvolles Xbox-Erlebnis ist Segas Drachenritt zweifellos. *us*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler: Sega, Japan
PAL-Veröffentlichung: März

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb. (alle nicht unterstützt)

Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Pr. Scan, Soundtrack (nicht unterstützt)

Panzer Dragoon Orta

Xbox – 82% Spielspaß

Technisch teils wuchtige Fortsetzung des Zielkreuzklassikers, spielerisch aber simpel gestrickt.

Suikoden 3



PS2 Auf Sprachausgabe müsst Ihr ebenso verzichten wie auf aufwändig instrumentierte Musikstücke: Klassische Textboxen treiben die komplexe Story voran, teils nerviges Midi-Gedudel dringt aus den Boxen.

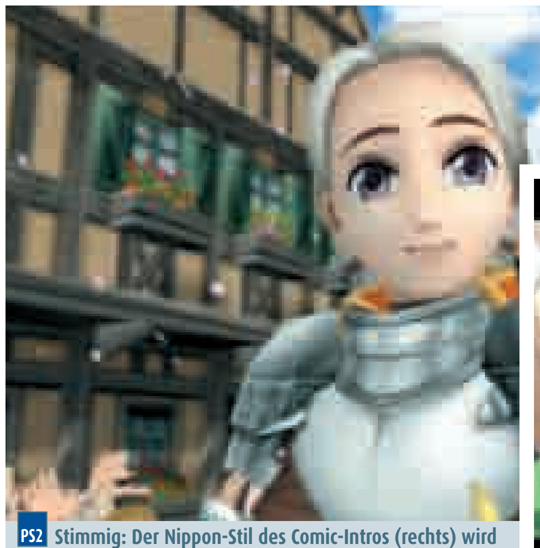
PS2 Mal übersichtlich, mal nicht: Die dynamische Kameraführung bemüht sich, in den Kämpfen die besten Perspektiven einzufangen – was leider nicht immer gelingt.

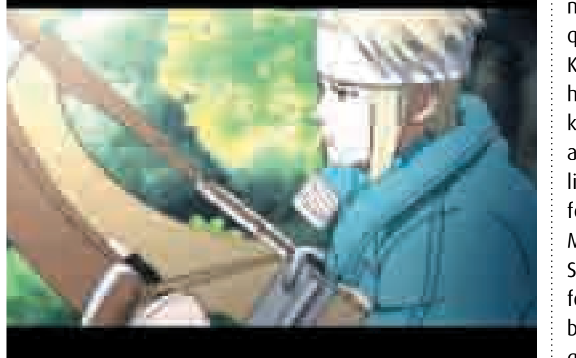
Normalerweise bemühen wir uns, Euch im Import-Teil die aktuellsten Spiele aus Übersee vorzustellen. "Suikoden 3" jedoch ist bereits einige Monate in US-Läden erhältlich. Aufgrund Konamis' Entschluss, die heißersehnte RPG-Perle nicht in Europa zu veröffentlichen (siehe auch Kommentar im Leserbriefteil) liefern wir Euch den Test mit etwas Verspätung nach – um zumindest Import-Fans eine fundierte Kaufberatung geben zu können.

Zoff im Zauberland

Im Norden der "Suikoden"-Welt braut sich Unheil zusammen. Der Zexen-Handelsstaat und die Stämme der Grasslands liegen im Clinch. Alle Versuche, Frieden zu schließen, schlagen fehl. Auch die Nachbarschaft zur Großmacht Harmonia macht die Sache nicht einfacher.

Kenner der beiden PSone-Vorgänger fühlen sich sofort in ihrem Element: Euch erwartet eine komplexe, politisch verworrene Handlung, übernatürliche Elemente sind eher spärlich. Den üblichen Square–Plot von der uralten, alles zerstörenden Macht werdet Ihr hier vergeblich suchen. Gar nicht vergeblich ist dagegen die Suche nach tapferen Mitstreitern, derer könnt Ihr satte 108 finden. Denn "Suikoden 3" basiert wie gewohnt auf einer chinesischen Legende von 108 Kämpfern (die Sternen zugeordnet waren) – für das Volk waren sie Helden, für die Regierung Verbrecher. Zu Beginn müsst Ihr Euch aber mit drei Recken begnügen: Hugo, Sohn der Chefin des Karaya-Stammes aus den Grasslands, Chris Lightfellow, Anführerin der Ritter von Zexen und Geddoe, ein Söldner im Dienste Harmonias stellen den Anfangskader. Für das Trio hat Konami das 'Trinity Sight'-System eingeführt: Die ersten drei von insgesamt fünf Kapiteln spielt Ihr jeweils dreimal – jeweils aus der Sicht eines anderen Helden. Wiederholungen sind dabei ausgeschlossen, da die Geschichten anfangs unabhängig voneinander ablaufen und sich die Wege der drei eher selten kreuzen. In Kapitel Vier werden die Hauptstränge dann zusammen geführt. Neben den drei Oberheroen spielt Ihr gelegentlich auch Nebenhandlungen wie die des Burgbesitzers Thomas, der später seine Festung ausbaut.

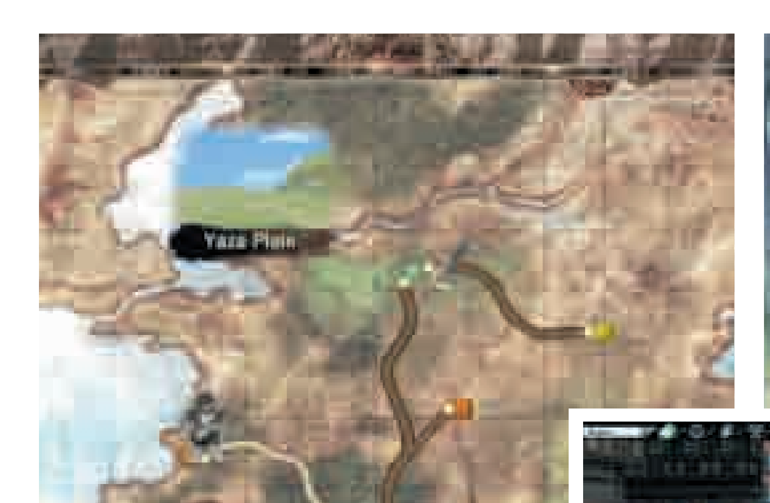


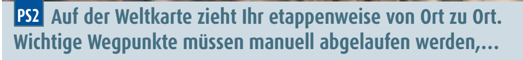


PS2 Stimmig: Der Nippon-Stil des Comic-Intros (rechts) wird im Hauptspiel durch ausgefeilte Mimik fortgesetzt.

Gemeinsam stark

Spielerisch wandert Konami auf klassischen Rollenspiel-Pfaden. Auf einer Landkarte sucht Ihr Euren Zielort aus, um ihn anschließend per pedes oder auch auf Pferderücken zu erforschen. Miese Monster und Wegelagerer springen Euch in üblicher Zufallsmanier an, glücklicherweise ist die Frequenz der Kämpfe aber recht niedrig. Kommt es zum Schlagabtausch, beharkt Ihr den Feind mit einer sechsköpfigen Truppe: Je zwei Heroen sind als Gruppe zusammengefasst, folglich erteilt Ihr ihnen gemeinsam Befehle. Daneben gibt es noch Duelle Mann gegen Mann, die nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip ausgefochten werden, später kommt es – in bester Serien-Tradition – auch zu großen Schlachten, bei denen Ihr




PS2 Auf der Weltkarte zieht Ihr etappenweise von Ort zu Ort. Wichtige Wegpunkte müssen manuell abgelaufen werden,...

PS2 ...wobei es in angenehm großzügigen Abständen zu genretypischen Zufallskämpfen kommt.

PS2 Schlicht, aber übersichtlich: die obligatorische Charakterverwaltung.

ganze Truppenverbände befehligt. Neu für Veteranen ist das 'Skill'-System: Außer normalen Erfahrunspunkten sammelt Ihr noch 'Skill-Points', die Ihr bei weisen Lehrern einsetzt, um Fähigkeiten zu verbessern – so lernt Ihr schneller auszuweichen oder härter zuzuschlagen.

Liebe auf den zweiten Blick

Grafisch ist "Suikoden 3" interessant: Nicht ganz so pompös wie z.B. in "Final Fantasy 10", wirkt die Optik doch sehr solide und aus einem Guss. Obwohl das Spiel komplett in 3D gehalten ist, habt Ihr keinerlei Kontrolle über die Perspektive. Was ob der hervorragenden Arbeit des virtuellen Kameramanns aber auch kaum nötig ist. Städte, Dörfer oder Wälder werden stets ins rechte Licht gerückt, oft filmreife Einstellungen machen die teils etwas kantigen Figuren oder sparsamen Texturen durchaus wett.

Überhaupt ist "Suikoden 3" ein klassischer Fall von Liebe auf den zweiten Blick. Von der 'nur' ordentlichen Optik über ein klassisch bewährtes Kampfsystem bietet Euch Konamis Epos auch sonst nicht allzu viel Neues. Dennoch gelang es den Japanern, die bekannten Zutaten zu einem hochmotivierenden Ganzen zu vermischen. Besonders die ungewöhnliche, spannend inszenierte Handlung sowie die Suche nach allen 108 Kämpen fesselt Euch für Wochen ans Pad. Ebenfalls spaßig die zahlreichen Mini-Spiele: Ein kleines Rennen gefällig? Oder lieber bei der Lotterie zocken? Ebenso dürft Ihr seltene Monster jagen oder mit Städten Handel treiben.

Kritik gibt's wenig: So war etwa das Kampfsystem in den Vorgängern flexibler und schneller. Durch das Zusammenfassen der Helden in Gruppen wird der Einsatz von Magie oder Items unnötig verkompliziert, die erweiterten Animationen machen Schlachten zudem wesentlich langwieriger, was aufgrund der moderaten Frequenz aber zu verschmerzen ist. Enttäuschend dagegen die Musik: Man merkt deutlich das Fehlen des bisherigen Komponisten, meistens hört Ihr uninspiriertes Midi-Gedudel. Für RPG-Fans dennoch ein Muss. *tn*


PS2 Individuell: Der Mix aus westlichem Mittelalter und japanophilen Helden hat mit "Final Fantasy"-Stereotypen nichts gemein.


Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami Tokyo, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

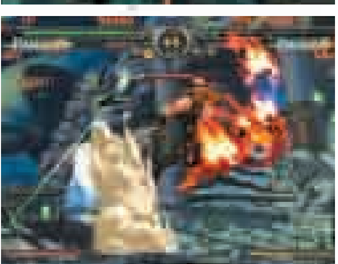
Suikoden 3

Playstation 2 87% Spielspaß

Audiovisuell wenig spektakuläres, aber inhaltlich ungemein gehaltvolles Mammut-Nippon-RPG.

Guilty Gear X2

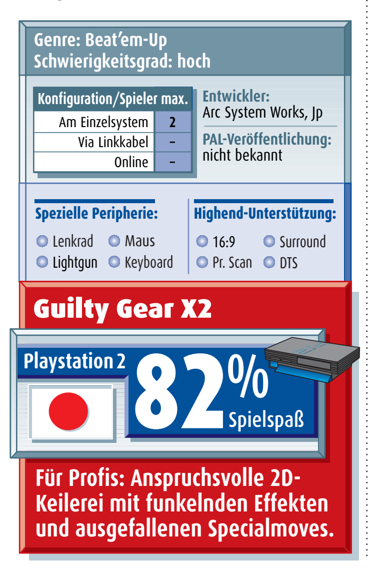




Über Sammys "Guilty Gear"-Serie sind Prügelspieler geteilter Meinung: Die 2D-Keilerei begeistert mit facettenreichem Kampfsystem und spektakulären Special-FX – wenn Musikerin I-No ihre Kontrahenten jedoch mit der E-Gitarre kloppt und Transvestit Eddie zur 12-Hit-Combo graziös die Hüfte schwingt, runzelt mancher Spieler skeptisch die Stirn.
Nehmt Ihr die eigenwilligen Figuren in Kauf, dann serviert Euch Sammy hartgesottene Buttonsmasher-Action: Neben den üblichen Combos, Special- und Supermoves beherrschen die "X2"-Recken einige ungewöhnliche Manöver – mit den neuen 'Stagger'-Moves blockiert Ihr Angriff und Verteidigung des Gegners, der 'Instant Kill' streckt ihn gar mit einem Schlag nieder. Experten freuen sich über die 'Dead Angle Attacks', das sind höllisch schnelle Gegenschläge, die auf einen Block folgen. Insgesamt beherrscht jeder der 20 Kämpfer rund 35 schwungvoll animierte Manöver, die mit bildschirmfüllendem Blitzgewitter und Flammeninferno wuchtig präsentiert werden.

Elitäre Keilerei

Bis auf die letzte Finesse reizt der durchschnittliche Sofaprügler eine Keilerei aber nicht aus – genau das ist aber nötig, um in den zwei Sondermodi nicht hoffnungslos zu versagen: In 50 Missionen kämpft Ihr gegen CPU-Schläger, die Euch ausschließlich Supermoves oder Instant-Kills um die Ohren pfeffern, während Ihr nur mit den normalen Specials angreifen dürft – ganz schön knifflig! Im 'MOM'-Modus wird Euer Energiebalken zwischen den Kämpfen nicht gefüllt, dafür purzeln nach jedem Treffer Medaillen in die Arena, die Euch bei üppiger Kollekte Bonusenergie bescheren – hier ist Combo-Kenntnis gefragt. Natürlich gibt's auch 'Arcade'-, 'Story'-, 'Survival'-, 'Training'- und 'VS'-Modus.
"Guilty Gear X2" ist eine erstklassige 2D-Keilerei, die auf Dauer wohl nur Profis fesselt: Wer im vielseitigen Kampfsystem nicht total durchblickt, der kommt beim Erspielen der geheimen Galerie nicht weit. *oe*

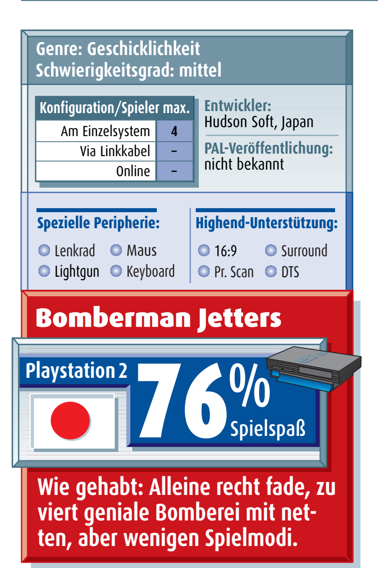


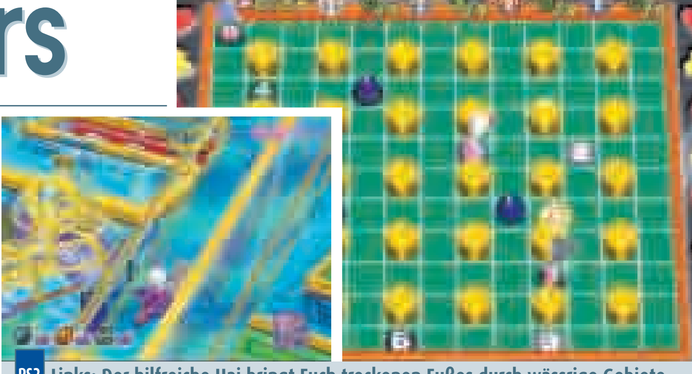


PS2 Knackige Mission: Ihr startet mit halbem Energiebalken und müsst den Feind in wenigen Sekunden überrumpeln – Euer Schützling ist vergiftet und verliert Kraft!

Bomberman Jetters

Und ewig knallen die Bomben: Bekamen selbst PAL-Cube-Fans schon ein Update serviert, steht PS2-Sprengmeistern (die dröge Raserei "Bomberman Kart" nicht mitgezählt) nun die erste Variante der traditionellen Mehrspieler-Gaudi ins Haus.
Wie gehabt bietet Hersteller Hudson Solisten ein umfangreiches 3D-Abenteuer, Multiplayer-Anhänger freuen sich auf die klassische Labyrinthbomberei sowie drei brandneue Modi. Letztere beinhalten einen "Lemmings"-Verschnitt (kuriose Nippon-Puffel müssen eingefärbt und an feindlichen Bomben vorbei in Sicherheit gelotst werden), eine Variante ohne Seitenmauern, bei der die Gegner durch gezielte Explosionen vom Brett gefegt werden müssen sowie eine Art Casino-Hindernislauf: Um zu gewinnen, gilt es in korrekter Reihenfolge eine Anzahl Bodenplatten zu überlaufen – feindliche Störsprengungen inklusive. Einzelspieler erlegen in komplexen Welten knuddelige Gegner, legen Schalter um und züchten Hilfstierchen. Zum Dank für leckere Früchte schenken Euch diese z.B. betäubende Elektrobomben oder tragen Euren Held reißende Flüsse entlang. Frischer Ideen zum Trotz, vermissen Mehrspieler-Veteranen die großzügigen Einstellmöglichkeiten von "Bomberman Generation". *cg*




PS2 Links: Der hilfreiche Hai bringt Euch trockenen Fußes durch wässrige Gebiete. Mehrspieler freuen sich auf drei neue Varianten. Im Bild: der Casino-Spießrutenlauf.

So werten die Experten

Colin Gäbel





SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

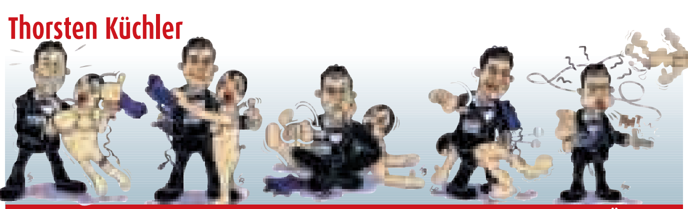
spielt zurzeit:

Contra: Shattered Soldier	Playstation 2
Legend of Zelda: A Link to the Past	GBA
Starfox Adventures	Gamecube

sieht zurzeit: Der Pate Trilogie (DVD)

hört zurzeit: Electric Sun – Earthquake

Thorsten Küchler



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Metroid Fusion	GBA
Metroid Prime	Gamecube
Tom Clancy's Splinter Cell	Xbox

sieht zurzeit: Bowling for Columbine

hört zurzeit: Danko Jones – The Rules

Oliver Schultes



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Devil May Cry 2	Playstation 2
Metroid Prime	Gamecube
Panzer Dragoon Orta	Xbox

sieht zurzeit: XXX – Triple X (DVD)

hört zurzeit: Foo Fighters – All My Life (Single)

Ulrich Steppberger



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Final Fantasy 10	Playstation 2
Racing Evoluzione	Xbox
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Gamecube

sieht zurzeit: Top Secret (DVD)

hört zurzeit: Kylie Minogue – Fever

Gastredakteur



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

In dieser Sparte nehmen wir die Qualität der Umsetzung unter die Lupe: Zuerst wird die PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen analysiert. Danach folgen Fakten zur Unterstützung spezieller Peripherie und für die Highend-Fraktion: Gibt es 16:9- und 60Hz-Optionen für Profizocker? Welche Raumklangnormen werden genutzt (ProLogic führen wir hier unter 'Surround')? Für die Xbox geben wir zudem an, ob die Einbindung eigener Songs möglich ist ('Soundtrack').

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

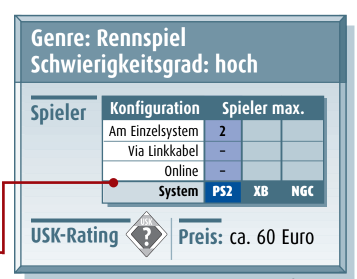
Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Kulisse?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

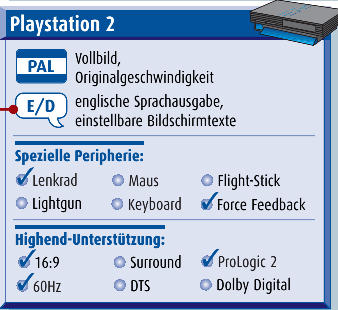


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ? | Preis: ca. 60 Euro



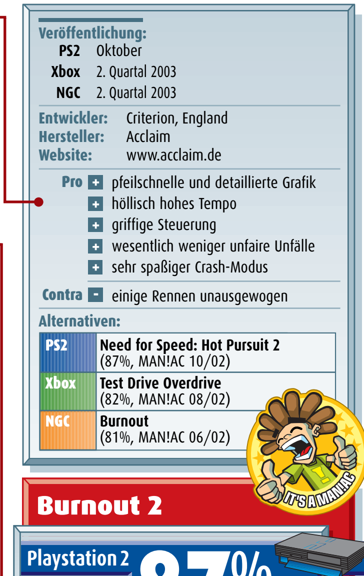
Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
✓ 60Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox 2. Quartal 2003
NGC 2. Quartal 2003

Entwickler: Criterion, England
Hersteller: Acclaim
Website: www.acclaim.de

Pro
+ pfeilschnelle und detaillierte Grafik
+ höllisch hohes Tempo
+ griffige Steuerung
+ wesentlich weniger unfaire Unfälle
+ sehr spaßiger Crash-Modus

Contra
- einige Rennen unausgewogen

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

WERTUNGSREFERENZEN

System	Grafikreferenz	Soundreferenz
Playstation 2	**Gran Turismo 3 – 91 %** Hersteller: Sony Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	**Medal of Honor: Frontline – 91 %** Hersteller: Electronic Arts Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Tom Clancy's Splinter Cell – 90 %** Hersteller: Ubi Soft Geniale Licht/Schatteneffekte, opulente Polygonbauten und eine stabile Bildrate: "Splinter Cell" ist ein Genuss.	**Medal of Honor: Frontline – 91 %** Hersteller: Electronic Arts Dank 5.1-Mix kämpft sich der fulminante Cocktail aus epischer Orchestrierung und brachialen Effekten an die Spitze.
Gamecube	**Starfox Adventures – 91 %** Hersteller: Rare/Nintendo Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!	**Medal of Honor: Frontline – 90 %** Hersteller: Electronic Arts Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Rayman 3: Hoodlum Havoc



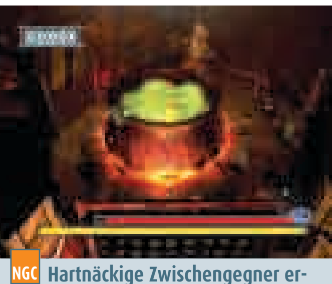
NGC Das hat weh getan: In "Hoodlum Havoc" wird Rayman regelmäßig in Feuergefechte mit mehreren Bösewichten verwickelt – das Beherrschen des praktischen Autozielsystems ist für angehende Hüpfspielhelden deshalb Pflicht.

Keine Experimente mehr: Nach dem dezent verunglückten und von der Zockerwelt mit wenig Interesse bedachten Multispieler-Abstecher "Rayman M" schicken Ubi Soft ihr blondschopfiges Firmenmaskottchen zurück zu seinen Wurzeln. Rund zwei Jahre nach dem letzten Hüpfspiel-Auftritt in "Rayman Revolution" darf der Comic-Held nun wieder in einem reinrassigen 3D-Jump'n'Run an den Start.

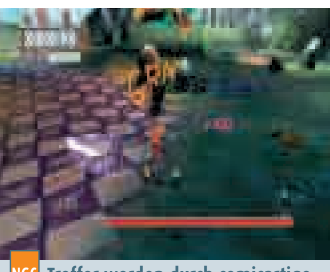
Eigentlich herrscht Friede und Freude im märchenhaften Feenland, schließlich befreite Rayman alle Harmonie spendenden Lums in seinem vorherigen Abenteuer – doch leider hat eine der Leuchtkugeln einen Knacks davongetragen und verwandelt sich prompt in einen bösen schwarzen Lums namens André. Der macht sich eilends dran, seine positiven Artgenossen umzupolen, um Schrecken zu verbreiten und wie ein standesgemäßer Schurke die Macht zu erobern. Natürlich kann Rayman da nicht tatenlos zusehen und macht sich mit Froschkumpel Globox auf zur Rettung der Welt. Erwartungsgemäß vereitelt das Duo Andrés Pläne, allerdings mit einem unangenehmen Nebeneffekt: Globox verschluckt aus Versehen den fiesen Lums und wird fortan von ihm innerhalb des eigenen Körpers terrorisiert. Rayman holt daraufhin Rat von den Kleinlingen ein, die Euch auf eine Mission schicken: Findet den richtigen Heiler, um Euren Freund von dem nervigen Gast zu befreien. Und achtet darauf, dass der danach nicht neues Unheil stiftet, denn in den dunklen Gefilden der Welt warten potenzielle Verbündete darauf, Rayman eins auszuwischen...



NGC Dem Wasserfall entkommt Ihr durch flottes Knöpfchenhämmern.



NGC Hartnäckige Zwischengegner erfordern eine passende Taktik.



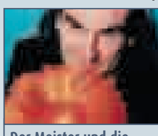
NGC Treffer werden durch comicartige Schriftzüge kommentiert.

Alleine gegen die Lums

Euer Abenteuer startet im altbekannten Feenwald, in dem Ihr den ersten Akt bis zu Globox' Missgeschick nachspielt. Hier trefft Ihr nicht nur auf die vorlaute Fliege Murfy, die "Rayman 3"-Neulingen die Steuerungsgrundlagen mit Hilfe eines gemopsten Hand-

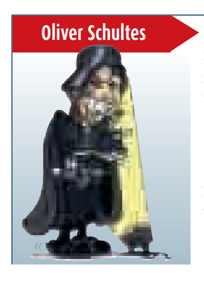
Piep, Piep, Piep
Wie Globox das Sprechen lernte

"Rayman"-Puristen nutzten beim Vorgänger "Rayman Revolution" die Möglichkeit, die Helden im erfundenen Fantasy-Dialekt brabbeln zu lassen (anstatt der normalen Sprachausgabe). Leider existiert diese Option in "Rayman 3: Hoodlum Havoc" nicht mehr, dafür hat sich Ubi Soft mit der Synchronisation sehr viel Mühe gegeben und eine Vertonung hingelegt, die den Großteil der Konkurrenz das Fürchten lehrt. Der Clou dabei (neben durchgehend gewitzten Dialogen sowie ausnahmslos guten bis sehr guten Sprechern) ist die Verpflichtung von Schlagerunikat **Guildo Horn**: Der wildbehaarte Kult-Sänger hat sich von seinen Raab'schen Grand-Prix-Eskapaden und dem Filmflop 'Waschen, schneiden, legen' erholt und liefert als ständig präsente Stimme von Raymans gemütlichen und dezent naiven Froschkumpel Globox eine echte Meisterleistung ab. Absolut hörenswert!

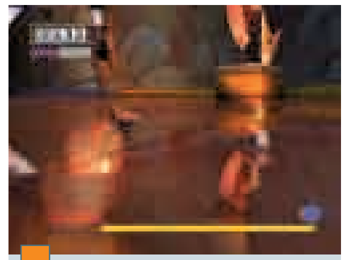


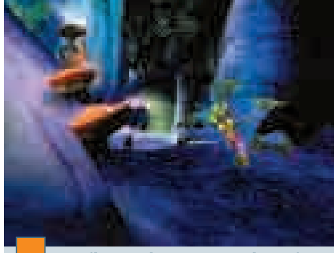
Der Meister und die Blume: Guildo Horn

Oliver Schultes



Dem zuckersüßen Charme von Ubi Softs Goldlocke kann man nur schwer widerstehen: Die ausladenden Comic-Welten von "Rayman 3" schmeicheln mit hübschen Pastelltönen dem Zockerauge, die vielgestaltigen Fantasiewesen wecken Erinnerungen an die märchengeprägte Kindheit und die unaufdringliche, aber äußerst lebendige Soundkulisse macht die einlullende Atmosphäre perfekt. Allerdings trüben einige kleine Design-Unzulänglichkeiten den bonbonfarbenen Jump'n'Run-Traum: So erfordert das Ring-Schwingen einiges an Übung und Nerven, auch die vergänglichen (weil zeitbegrenzten) Fähigkeiten sorgen des Öfteren für Frust – denn habt Ihr einmal eine knifflige Sprungpassage verpatzt, müsst Ihr oftmals wieder ganz von vorne beginnen.


NGC Flotte Latsche: Gelegentlich saust Ihr mit Eurem Schuhwerk herum.


NGC Das fliegende Lästermaul Murfy ist leider nur anfangs dabei.


NGC Gut gerüstet ist halb gewonnen: Rayman schlüpft regelmäßig in Verkleidungen, um mit deren Spezialfähigkeiten den Weg frei zu machen.

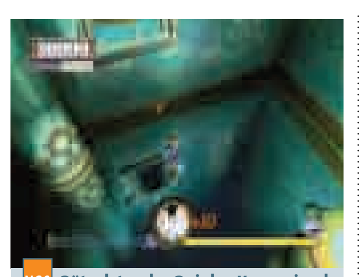
buchs erklärt, sondern werdet auch erstmals mit den Hoodlums konfrontiert: Diese garstigen Burschen sind schlecht gelaunte Körperhüllen, in denen schwarze, Chaos verbreitende Lums stecken. Gemeinerweise verfügen die Fieslinge in der Regel über Schusswaffen, doch Rayman ist nicht schutzlos: Via Schultertaste nehmt Ihr einen Bösewicht fest ins Visier und weicht dann mit seitlichen Schritten seinen Geschossen aus. Euren eigenen Faustprojektilen dürft Ihr zudem eine geschwungene Flugkurve verleihen – dieses Feature braucht Ihr auch regelmäßig, denn viele Feinde blocken direkte Attacken mit Schutzschilden oder Abwehraktionen gnadenlos ab.

Selbst ist der Rayman

Da sich gute Feen diesmal rar machen, muss Rayman meist mit seinen Standardfähigkeiten auskommen: Neben Händen (machen sich gut als Geschosse) und Füßen (für die obligatorischen Sprünge) setzt er sein Köpfchen ein – durch flottes Rotieren des blonden Haarschopfes schwebt Ihr über gähnende Abgründe hinweg. Um größere Rätsel- und Hindernisbrocken zu beseitigen, müsst Ihr auf zusätzliche Hilfsmittel zurückgreifen: Gelegentlich lassen besiegte Hoodlums oder aus versteckten Käfigen befreite Kleinlinge Getränkedosen mit geheimnisvollen Schurkenelixieren zurück. Trinkt diese und für eine Weile dürft Ihr die Waffen des Feindes zu Eurem eigenen Vorteil einsetzen: Je nach Sorte bekommt Euer Faustschlag mehr Wumms oder Ihr verstellt starre Drehplattformen so, dass sie für Euch zugänglich werden. Alternativ zieht Ihr kurzzeitig eine Propellerkappe für höhere Flüge auf und schwingt Euch mit Hilfe langer Ketten in Tarzan-Manier an herabhängenden Ringen entlang. Größtes High-Tech-Extra ist die selten zu findende Lenkkanone: Ähnlich wie Hüpfspielkollege Ratchet steuert Ihr das Geschoss aus der Ego-Ansicht, bis


NGC Drogenträume gestresster "Rayman"-Entwickler: Die psychedelischen Fahrsequenzen zwischen den Welten sind jedoch nur leidlich unterhaltsam.

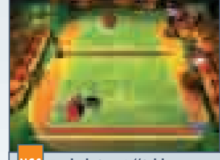
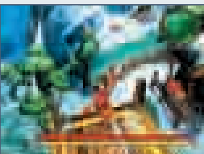
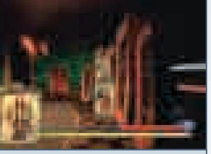

NGC Kein Trend ohne Rayman: Um den eingefrorenen Globox nicht aus den Augen zu verlieren, braust Ihr mit einem Snowboard den Berg hinab.


NGC Rätselstunde: Bei der Kronenjagd sind einige Plattformen unsichtbar.

Das drollige Dutzend

Minispiel-Belohnungen für fleißige Hüpfer

Punktezählungen und Highscore-Jagden sind bei der heutigen Jump'n'Run-Generation nicht mehr üblich, stattdessen wird der Erfolg meistens in Prozenten oder gefundenen Sternen gemessen. "Rayman 3" stemmt sich gegen den Trend und motiviert Hüpfspieler, auch noch im letzten Eck nach Zählern zu suchen: Denn nur wer gewissenhaft die Levels abgrast und durch geschicktes Agieren ordentliche Punkte-Combos absahnt, hat eine Chance, alle zwöf Minispiele freizuschalten. Die gibt's nur dann zu sehen, wenn Ihr vorgegebene Rekordzahlen erreicht – für das zweite halbe Dutzend reicht ein einfaches Durchqueren des gesamten Spiels nämlich nicht aus.
Neben neckischen Disziplinen wie dem Hoodlum-Tennis 'Schlagsprung', dem rabiaten 'Krötenmatsch', dem schrillen Zielscheiben-Ego-Shooter 'Zirkus Razoff' und der 'Wachposten'-Burgverteidigung gefällt vor allem 'Mad Trax'. Um dieses originelle Minispiel zu zocken, benötigt Ihr zusätzlich einen GBA und das entsprechende Linkkabel: Habt Ihr alles zusammengestöpselt, geht's zu zweit in eine rasante Mischung aus Knobel- und Rennspiel. Der Handheld-Akteur bastelt in "Tetris"-Manier eine Fahrbahn für den Gamecube-Spieler zusammen, auf der letzterer unter Zeitdruck Lums sammeln und Checkpoints passieren muss – auf Wunsch geht's auch zeitgleich im Splitscreen gegen ein anderes Duo. Zwar bedarf das spaßige Chaos etwas Eingewöhnungszeit, ist dann aber die bislang beste Nutzung des innovativen GBA-Link-Features.




NGC Egal ob Sport ('Schlagsprung', links), Strategie ('Wachposten', Mitte) oder Balleraction ('Zirkus Razoff', rechts): Die Minispiel-Sammlung von "Rayman 3" bietet für jeden Geschmack etwas.



NGC Kurz vor dem Showdown seid Ihr mit einem Schwebegleiter unterwegs: Globox steuert, Ihr entert die Bordkanone.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

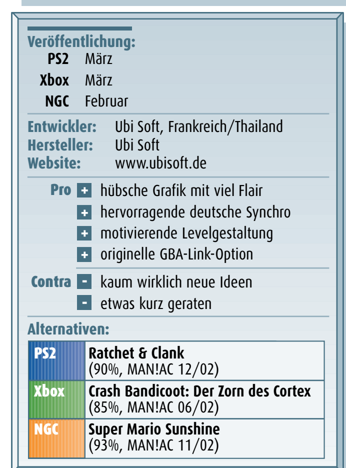
USK-Rating: ab 6 | Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: minimale Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ✓ GBA-Link
- ○ Keyboard
- ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ○ Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ✓ ProLogic 2



Veröffentlichung:
- PS2 März
- Xbox März
- NGC Februar

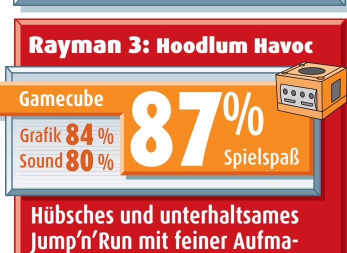
Entwickler: Ubi Soft, Frankreich/Thailand
Hersteller: Ubi Soft
Website: www.ubisoft.de

Pro
- hübsche Grafik mit viel Flair
- hervorragende deutsche Synchro
- motivierende Levelgestaltung
- originelle GBA-Link-Option

Contra
- kaum wirklich neue Ideen
- etwas kurz geraten

Alternativen:

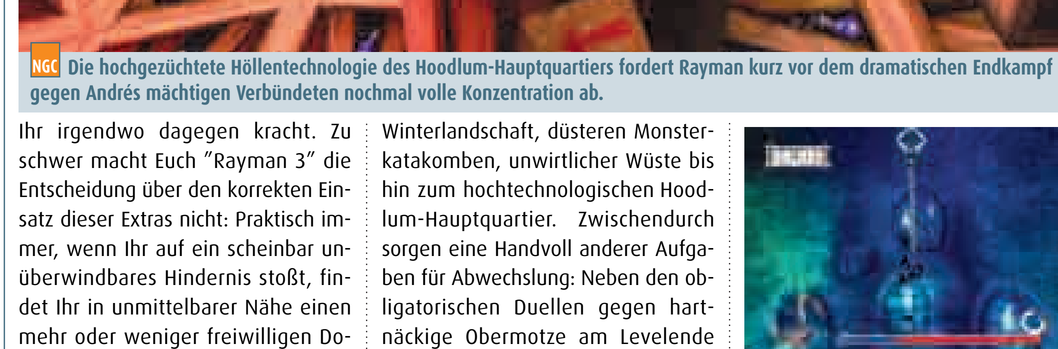
PS2	Ratchet & Clank (90%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 06/02)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)



Rayman 3: Hoodlum Havoc

Gamecube
Grafik 84 %
Sound 80 %
87 % Spielspaß

Hübsches und unterhaltsames Jump'n'Run mit feiner Aufmachung und sehr viel Charme.



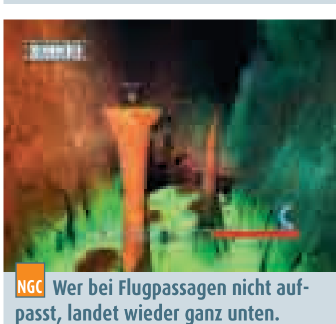
NGC Die hochgezüchtete Höllentechnologie des Hoodlum-Hauptquartiers fordert Rayman kurz vor dem dramatischen Endkampf gegen Andrés mächtigen Verbündeten nochmal volle Konzentration ab.

Ihr irgendwo dagegen kracht. Zu schwer macht Euch "Rayman 3" die Entscheidung über den korrekten Einsatz dieser Extras nicht: Praktisch immer, wenn Ihr auf ein scheinbar unüberwindbares Hindernis stoßt, findet Ihr in unmittelbarer Nähe einen mehr oder weniger freiwilligen Dosenspender, der prompt die benötige Fähigkeit ausspuckt.

In der Regel schlagt Ihr Euch so hüpfend und springend durch die acht bunten Welten, von verschneiter Winterlandschaft, düsteren Monsterkatakomben, unwirtlicher Wüste bis hin zum hochtechnologischen Hoodlum-Hauptquartier. Zwischendurch sorgen eine Handvoll anderer Aufgaben für Abwechslung: Neben den obligatorischen Duellen gegen hartnäckige Obermotze am Levelende seid Ihr z.B. mit dem Snowboard unterwegs, müsst in geschrumpftem Zustand Euren flüchtigen Fuß wieder einfangen, unter Zeitdruck teils unsichtbare Plattform-Kombinationen bewältigen oder Euch als Kanonier eines Gleitfliegers betätigen.



NGC Einige Rätsel löst Ihr nur mit Hilfe von Euch gesteuerter Fernlenkraketen.



NGC Wer bei Flugpassagen nicht aufpasst, landet wieder ganz unten.

Viel Punkte, viel Spaß

Jede Eurer Aktionen wird ebenso wie das Aufsammeln herumliegender Edelsteine mit Punkten belohnt, flinke Zocker können mit Hilfe eines Kombozählers durch flottes Agieren zusätzliche Boni einsacken. Sammelt Ihr fleißig Zähler, winkt zur Belohnung ein sattes Dutzend Minispiele (siehe Kasten). Wer einen GBA und das tragbare "Rayman 3" sein Eigen nennt, profitiert doppelt: Verbindet Ihr das Handheld via Linkkabel mit dem Spielwürfel, lassen sich zehn neue Levels und – falls Ihr das Gamecube-Abenteuer erfolgreich überstanden habt – eine mysteriöse 'Letzte Herausforderung' auf das Modul downloaden. *us*

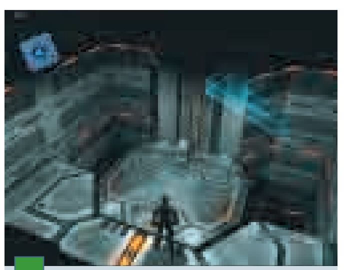
NGC Das 'Ringe-Schwingen' ist in "Rayman 3" wesentlich kniffliger.

Ulrich Steppberger

Back to the Roots: Ubis Maskottchen kehrt mit "Rayman 3" zu altbekannter Stärke zurück. Die Saga der schwarzen Lums besticht mit einer ebenso fehlerlosen wie charmanten Optik, launigen Charakteren und einer gewitzten Story, die dank der ausgezeichneten Synchro noch ein Eck unterhaltsamer ausfällt. Da lässt es sich verschmerzen, dass die eigentliche Hüpferei sich nur wenig weiter entwickelt hat: Die gravierendste Änderung in Form der nur zeitweilig anwendbaren Spezialfähigkeiten ist lediglich eine Umschichtung – früher beherrschte Rayman die meisten davon dauerhaft, jetzt muss er sie sich eben über kleine und meist unterhaltsame Rätsel erarbeiten. Die stärkere Konzentration auf die actionlastigen Lumsduelle mit Feinden und die kurzweiligen Obermotzkämpfe funktioniert dank der durchdachten Steuerung problemlos. Die wenigen, mit Ausnahme der Drogensurferei gelungenen Fahrsequenzen sorgen für Abwechslung und die freispielbaren Minidisziplinen für Dauermotivation. Schade nur, dass "Rayman 3" etwas leicht und kurz ausgefallen ist, denn Spaß macht's bis zum Schluss jede Menge.

Metal Dungeon

Balsam auf geschundene RPG-Seelen: Nach Ubi Softs Konsolen-Epos "Morrowind" kommt nun endlich der zweite Genre-Vertreter für Microsofts schwarze Daddelkiste. Statt den nipponüblichen Fantasy-Auen, besucht Ihr diesmal stählerne SciFi-Verliese – die dort gezüchteten Monster haben nämlich ein schauderhaftes Eigenleben entwickelt und begehren nun gegen ihre eigenen Forscher-Väter auf. Weil nach 'Regel 21a des Rollenspiel-Gesetzbuchs' ohne schlagkräftige Party kein Digi-Scharmützel zu gewinnen ist, bastelt Ihr Euch in der biesterfreien Oberwelt aus traditionellen Allround-, Zauber- sowie Schlächterklassen einen rüstigen Trupp zusammen – Klingen, Heiltränke und Magie-Chips (braucht Ihr zum Sprüche aufsagen) gibt's beim Händler nebenan. Nun seid Ihr bereit für den ersten von insgesamt zehn zufallsgenerierten Monster-Kellern: Aus der Iso-Ansicht trampeln Eure Gefährten durch verworrene Gänge, halten Ausschau nach Extra-Kisten, betätigen den ein oder anderen Schalter und treffen schließlich auf rumstreunende Bösewichte. Im folgenden 3D-Kampf lehnt Ihr Euch geruhsam zurück, denn die virtuelle Fechterei läuft gänzlich automatisch ab. Gerät Euer müder Haufen ins Hintertreffen, greift Ihr mit Empfehlungen ein und löst via Tastendruck Zaubersprüche oder Fernattacken aus. Als Lohn hagelt's Erfahrungspunkte fürs Aufleveln Eurer Recken. *tk*



XB Lift des Grauens: Und ab geht's in den nächsten 08/15-Kerker.



XB Ruckzuck vorbei: Magie-Monster bereiten Eurer Bande ein jähes Ende.

Thorsten Küchler



Dieses Machwerk fällt unter das Betäubungsmittelgesetz: Spätestens nach dem hundertsten Schlaftabletten-Scharmützel nicken selbst Koffein-Junkies unweigerlich ein. Zur Strafe für die Langweiler-Idee, alle Kämpfe selbsttätig ablaufen zu lassen, sollte man die verantwortlichen Entwickler von "Metal Dungeon" nicht unter drei Jahren verurteilen. Als echte Rohrkrepierer stellen sich die Zufalls-Welten heraus: Was hilft mir der potenzielle Wiederspielwert, wenn die immer gleich aussehenden, optisch ärmlichen Labyrinthe dank unflexibler Kartenfunktion einem virtuellen Irrgarten gleichen. Technisch gibt's ebenfalls wenig Gutes zu berichten: Ordentlich animierte Kreaturen stehen kargen Gewölben und nervtötenden Musik-Schleifen gegenüber – Finger weg!

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Panther Soft., Japan
Hersteller: Xicat
www.xicat.com

USK-Rating: ab 12 — Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox bereits erhältlich
- NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Wizardry: Tale of the Forsaken Land (68%, MAN!AC 12/02)
Xbox	The Elder Scrolls 3: Morrowind (89%, MAN!AC 12/02)
NGC	Lost Kingdoms (73%, MAN!AC 09/02)

Xbox
Grafik 49 %
Sound 45 %
35 % Spielspaß

Mit der Garantie zum Gähnen: Schwerer, technisch wie inhaltlich schäbiger Dungeon-Kriecher.

Contra Shattered Soldier

PS2 Ohne Training keine Chance: Für die kleine Ballerpause zwischendurch ist "Contra" definitiv zu hart.



PS2 Standardsituationen gibt es im fortgeschrittenen Spielverlauf kaum noch, in den späteren Levels kämpfen sich nervenstarke Söldner von einem Zwischengegner zum nächsten – dieses grimmige Exemplar dürfte Serien-Veteranen bekannt vorkommen.

Was man nicht selber macht: Nachdem der ungarische Entwickler Appaloosa Interactive zu PSone-Zeiten gleich zweimal ("Contra – Legacy of War" und "C: The Contra Adventure") am Thron der Action-Legende sägen durfte, versucht nun das Ur-Team den angekratzten Ruf der "Contra"-Serie zu retten. So hüllte Konamis Tokioter Software-Fertigung das 128-Bit-Debüt zwar ins zeitgemäße Polygon-Gewand, ein weiteres unausgegorenes 3D-Geballer müssen Jump'n'Shoot-Traditionalisten aber nicht befürchten. Trotz optischer Ausflüge in räumliche Tiefen beschränkt sich die Action stets auf eine zweidimensionale Spielebene – ganz wie in seligen Bitmap-Tagen.

Ein Fall für zwei

In bester "Contra"-Manier ballert Ihr Euch wahlweise als maskuliner Rambo-Verschnitt oder kybernetische Kampfamazone (Serien obligatorisch dürft Ihr natürlich auch zu zweit in die Schlacht ziehen) durch sieben feindgespickte Szenarien. Spielerische Unterschiede zwischen den Helden gibt es weder bei Laufgeschwindigkeit, Sprunghöhe oder Waffenarsenal. Letztgenannter Punkt bietet drei Wummen-Typen, zwischen denen Ihr per Tastendruck durchschaltet. Während das hochfrequente MG sich hervorragend als Distanzkanone eignet, röstet Ihr mit dem Flammenwerfer gnadenlos nah stehende Schurken. Die explosiven Projektile des Granatwerfers hingegen beschreiben beim Abfeuern eine physikalisch korrekte Flugkurve und rollen todbringend auf Eure Widersacher zu. Weiterhin verfügt jeder Schießprügel über eine nützliche Sekundärfunktion: Haltet Ihr die alternative Schusstaste gedrückt, spuckt beispielsweise die Kerosinschleuder einen unheilvollen Feuerball, der Mörser wiederum jagt dem Gegnergesindel eine Handvoll zielsuchender Raketen auf den Polygonpelz. Weitere einsammelbare Extrawaffen gibt's allerdings ebenso wenig wie ein paar nützliche Smartbombs – wer die differenzierte Funktionsweise der Basis-Artillerie nicht

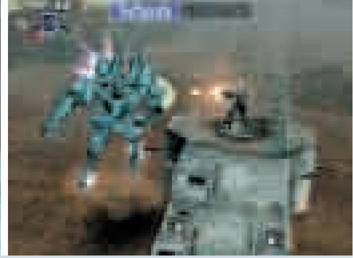
Martin Gaksch

Jugend-Erinnerungen: Nach den schlechten PSone-Updates von Konamis Action-Legende kehren die Japaner mit "Shattered Soldier" zu alter Stärke zurück. Extrem schwer, extrem liebevoll und extrem fair – wer auf klassische 2D-Action im schicken 128-Bit-Gewand steht, wird diesen Titel lieben. Technisch gibt sich "Shattered Soldier" keine Blöße: Die Levels im metallischen Hightech-Stil sind detailliert modelliert, ein Gegner-Gigant mit mannigfaltigen Verwandlungsstufen reiht sich an den nächsten. Dabei sind zumindest die ersten fünf Levels ziemlich lang, mit viel grafischer und spielerischer Abwechslung (die übrigens dem Mega-Drive-"Probotector/Contra" von allen Versionen am nächsten kommt). Das Waffensystem mit drei taktisch einsetzbaren Schussvarianten ist perfekt ausbalanciert, die Aktionsmöglichkeiten des Helden sind vielfältig und nach einiger Probezeit auch beherrschbar. Dies alles gilt wohlgemerkt nur dann, wenn man Lust verspürt, sich in das klassische Spielprinzip zu verbeißen. Ich persönlich könnte Konami für "Shattered Soldier" die Füße küssen – so hohen Adrenalin-Ausstoß bewirkte schon lange kein 'neues' Spiel mehr.



PS2 Die praktischen Sekundärfunktionen der drei Waffentypen leisten wertvolle Dienste: Der Granatwerfer etwa verschießt zielsuchende Raketen.





PS2 Level 2: An Bord eines Hoverbikes zerballert Ihr die waffenstarrenden Waggons eines SciFi-Zugs, bevor es auf dem Triebwagen zum Obermotz-Duell kommt.

blind beherrscht, hat gegen die ballerfreudigen Bastarde keine Chance.

Allround-Abenteurer

Einen Großteil des bleihaltigen Infernos ist Euer Söldnerduo per pedes in seitlich scrollenden Abschnitten unterwegs. Ab und an verlasst Ihr aber auch den festen Boden zerbombter Städte, düsterer Forschungsanlagen sowie schleimiger Alien-Höhlen. Mal rast das Killerpärchen auf düsenbetriebenen Snowboards einen verschneiten Abhang hinab, kämpft an Transportraketen hängend gegen einen haushohen Riesenmech oder nimmt am Steuer eines futuristischen Hoverbikes die Verfolgung eines Hochgeschwindigkeitszugs auf. Langweilige Wiederholungen und endlose Standardgefechte müsst Ihr dabei nicht befürchten: Alle paar Minuten werfen Euch die Entwickler ebenso originelle wie knackige Zwischengegner in den Weg, schwenkt die Kamera für spektakuläre Ansichten vor bzw. hinter Eure Kämpen – stets untermalt von beinharten Metalriffs und treibenden Elektrobeats.

Übung macht den Meister

Was sich in der Theorie recht simpel anhört, ist tatsächlich ein Geschicklichkeitstest der ultraharten Sorte. Zwar dürft Ihr gleich zu Beginn die ersten vier Missionen anwählen, spätere Levels sind aber nur nervenstarken Profis zugänglich (siehe Kasten). Die Schwierigkeitsgrade 'leicht' und 'mittel' unterscheiden sich zudem lediglich in Anzahl an Leben und Credits. In ersterem stehen Euch zehn Figurenzähler sowie satte 99 Continues zur Verfügung – dafür erwartet Euch aber bereits nach Absolvieren des fünften Szenarios das 'Game Over'. Im normalen Spielmodus wiederum müsst Ihr mit nur drei Leben und insgesamt vier Credits vorlieb nehmen. Anfänger sollten unbedingt ein paar Runden im Trainings-Modus einlegen. Mit satten 30 Spielfiguren ausgestattet könnt Ihr dort perfekt Eure Angriffstaktiken verfeinern. Speichern zwischen den einzelnen Abschnitten ist nicht möglich – wollt Ihr den Abspann sehen, müssen alle sieben Levels in einem Anlauf geknackt werden. Wiederholtes Probieren wird allerdings mit massig Zeug zum Freispielen belohnt, u.a. erwartet Euch eine "Contra"-Historie. *cg*



PS2 Stück für Stück zum Quotenglück: Für die optimale Trefferrate muss der Boss-Mech systematisch zerlegt werden.

Colin Gäbel

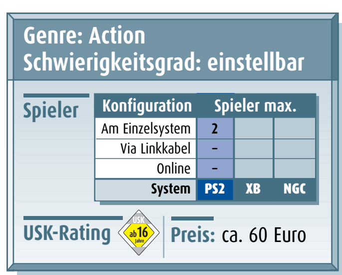
Unverhofft kommt oft: Nach den ersten Spielminuten war ich von Konamis 128-Bit-Inkarnation der legendären "Contra" bzw. "Probotector"-Reihe recht enttäuscht. Eine überfrachtet wirkende Steuerung, Bildschirmtode im Sekundentakt und scheinbar unfaire Situationen am laufenden Band prägten meinen negativen Eindruck. Ein paar Ballerrunden später erkannte ich "Contra: Shattered Soldier" allerdings als das, was es ist – traditionelle 2D-Action mit einem Höchstmaß an Ausgereiftheit in beinahe jeder Disziplin. Mit ausreichend Übung lässt die zwar komplexe, aber perfekt ausbalancierte Steuerung Schuldzuweisungen ans Leveldesign beim Verlust eines Lebens keine Chance. Gleiches gilt für zunächst unmöglich erscheinende Bosskämpfe. Habt Ihr einmal die passende Taktik gefunden, mutieren einstige Angstgegner zum harmlosen Kanonenfutter. Bis ins Finale ist es allerdings ein verdammt harter Weg: Während das gnadenlose Trefferratensystem und die enorme Lernkurve Pad-Profis ungemein motivieren, dürften Otto-Normal-Zocker an den haarigen Anforderungen verzweifeln – weshalb auch keine höhere Wertung drin ist.

▪ ▪ ▪ Hochprozentig ▪ ▪ ▪

Die haarigen Freispielbedingungen

Wer ob der Zahl von nur sieben Levels mutmaßt, "Contra" sei schnell durchgezockt, liegt daneben. Zwar dürft Ihr die ersten vier Welten direkt anwählen, die übrigen Abschnitte sind allerdings erst zugänglich, wenn Ihr in den vorigen Missionen eine ausreichend hohe Trefferrate erzielt. Diese setzt sich aus Abschusszielen zusammen, die in jedem Level vorgegeben sind. Nur wer beispielsweise sämtliche Sub-Kanonen eines Zwischengegners ausschaltet oder alle fliegenden Raketen vom Himmel holt, hat eine Chance auf das hundertprozentige 'S'-Ranking. Dumm nur, dass beim Abschluss-Briefing eines Abschnitts pro verlorenem Leben zwei Prozentpunkte abgezogen werden! Ein 'A'-Rang (85% Trefferrate oder mehr) in jedem Szenario reicht zwar aus, um alle Welten zu sehen, aber selbst diese Aufgabe erfordert eisernes Training.

PS2 Schlachtplatte für zwei: Zockt Ihr mit einem Kumpan, wird der Alien-Krieg zwar nicht pauschal schwerer, dafür haben sämtliche Bossgegner fettere Energieleisten.



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 16 **Preis:** ca. 60 Euro

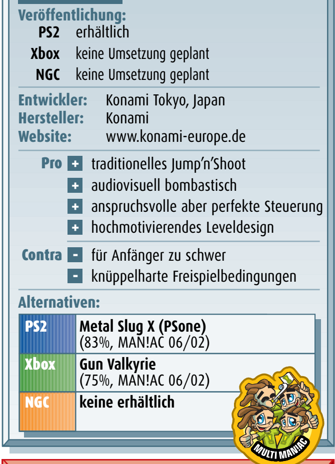


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: keine Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



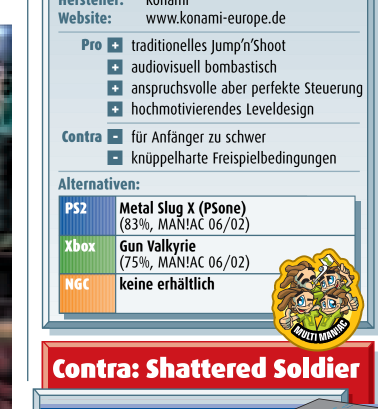
Veröffentlichung:
PS2 erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Konami Tokyo, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.de

Pro
+ traditionelles Jump'n'Shoot
+ audiovisuell bombastisch
+ anspruchsvolle aber perfekte Steuerung
+ hochmotivierendes Leveldesign

Contra
– für Anfänger zu schwer
– knüppelharte Freispielbedingungen

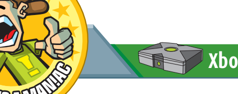
Alternativen:
PS2: Metal Slug X (PSone) (83%, MAN!AC 06/02)
Xbox: Gun Valkyrie (75%, MAN!AC 06/02)
NGC: keine erhältlich



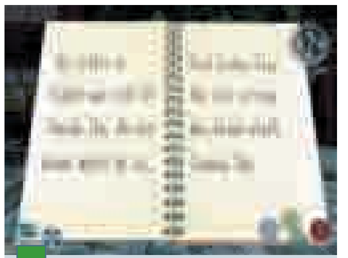
Contra: Shattered Soldier

Playstation 2
Grafik 81 %
Sound 80 %
82 % Spielspaß

Der Himmel für Ballerprofis: Knackschweres, aber faires und furios inszeniertes Action-Inferno.



Shenmue 2



XB Das einst deutsche Tagebuch schreibt nur noch in englisch mit



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	

USK-Rating ab 12 Jahre | Preis: ca. 65 Euro

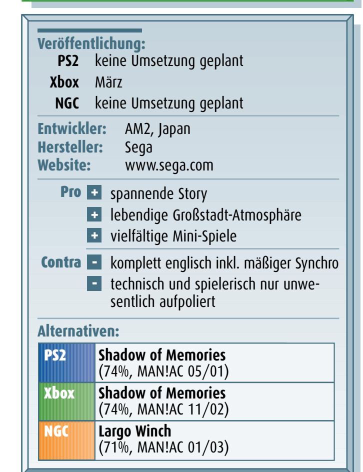


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ○ Downloads
- ✓ 60Hz
- ○ Soundtrack



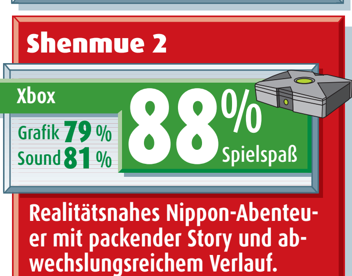
Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox März
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: AM2, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sega.com

Pro
- + spannende Story
- + lebendige Großstadt-Atmosphäre
- + vielfältige Mini-Spiele

Contra
- – komplett englisch inkl. mäßiger Synchro
- – technisch und spielerisch nur unwesentlich aufpoliert

Alternativen:
- PS2: Shadow of Memories (74%, MAN!AC 05/01)
- Xbox: Shadow of Memories (74%, MAN!AC 11/02)
- NGC: Largo Winch (71%, MAN!AC 01/03)



Shenmue 2

Xbox
Grafik 79 %
Sound 81 %
88 % Spielspaß

Realitätsnahes Nippon-Abenteuer mit packender Story und abwechslungsreichem Verlauf.

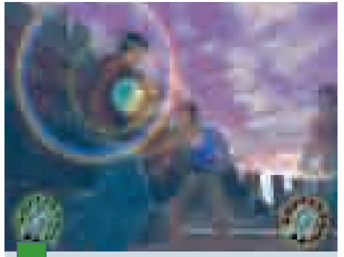


XB Xbox-Akustik: 5.1-Surround-Klang gibt's nur in Zwischensequenzen, die Qualität der Sprachausgabe ist technisch wie dramaturgisch recht mau.

Verkehrte Welt: Schielen in der Regel wir Europäer neidvoll auf uns verwehrte Spieleperlen aus Japan oder den Vereinigten Staaten, war es im Falle des zweiten "Shenmue" genau gegenteilig. Um die Abverkäufe der anstehenden Xbox-Konvertierung nicht zu gefährden, entschloss man sich kurzerhand, das Dreamcast-Original überhaupt nicht in den USA zu veröffentlichen. Die Folge: Fanatische Ami-Fans importierten sich die verständliche Sega-Fassung von Yu Suzukis Hong-Kong-Epos aus europäischen Ländern. Mit knapp halbjähriger Verspätung trifft "Shenmue 2" für die Xbox nun auch bei uns ein.

Großstadtdetektiv

Viel geändert hat sich gegenüber der Ur-Version nicht (siehe Kasten), auch Besitzer der Microsoft-Konsole erwartet ein atmosphärisches Großstadt-Adventure der ungewöhnlichen Art. Mit Spielbeginn übernehmt Ihr die Rolle des jungen Japaners Ryo Hazuki, den die Jagd auf den geheimnisvollen Mörder seines Vaters ins ferne Hong Kong treibt. Fortan durchstöbert Ihr in Third-Person-Ansicht die verlausten Hafenviertel und luxuriösen Einkaufsmeilen der Asien-Metropole. Kommunikation ist dabei der Grundpfeiler des Erfolgs: Nur wenn Ryo fleißig die zahllosen Einwohner anquatscht, erhält er wichtige Hinweise darüber, wo was wann zu tun ist. Selbige werden daraufhin automatisch in einem praktischen Notizbuch niedergeschrieben. Action statt Palaver steht bei diversen Geschicklichkeitseinlagen an. Mal verdient sich Euer Held beim Kistenschleppen im Hafen etwas Kohle, mal gilt es, in so genannten 'Quick Time Events' Reaktionsvermögen zu beweisen: In spektakulär geschnittenen Sequenzen müsst Ihr flink Aktionstasten drücken, um etwa einen Taschendieb durchs Getümmel zu vefolgen. Regelmäßige Prügeleien im vereinfachten "Virtua Fighter"-Stil runden das abwechslungsreiche Epos ab. *cg*



XB Immer was los: Ryo beim Kistenschleppen (oben) und Prügeln.



Colin Gäbel

Ein bisschen mehr hatte ich mir von der Xbox-Konvertierung schon erwartet: Von ein paar bereinigten Slowdowns und kürzeren Ladezeiten abgesehen, bekommt Ihr technisch eine 1:1-Konvertierung serviert – aufploppende Passanten sowie teils klobige Polygon-Figuren inklusive. Am Grafik-Overkill von einst hat schlichtweg der Zahn der Zeit genagt, was den Gesamteindruck des Epos leider merklich schmälert. Auch die durchwachsene englische Synchro ist der Atmosphäre nur bedingt zuträglich. Inhaltlich bleibt "Shenmue 2" aber top: Die spannende Adventure-Arbeit in lebendiger Großstadtkulisse macht dank unzähliger Mini-Spiele, rasanter Quick-Time-Events und wuchtiger Prügeleinlagen auch auf der Xbox mächtig Laune – so Ihr der englischen Sprache mächtig seid.





XB Neu: Nachts legt sich ein David Hamilton würdiger Weichzeichner über das Spiel (links), zwischen anderen Grafikfiltern (z.B. schwarz-weiß) dürft Ihr immer wechseln.

▪▪▪ Xbox-Extras ▪▪▪
Unterschiede zum Dreamcast-Original

Kenner der Ur-Version sperren beim Anspielen der Xbox-Neuauflage die Ohren auf: Mussten sich Dreamcast-Fans noch mit japanischer Sprachausgabe begnügen, plaudern die zahllosen Akteure in der Neuauflage (mäßig professionell) englisch daher. Für deutsche Untertitel scheint es hingegen nicht gereicht zu haben – selbst die im Original übersetzten Tagebucheintragungen sind nun ausschließlich Anglisten verständlich. Optisch hat sich bis auf verminderte Slowdowns so gut wie nichts getan, dafür spendierte Sega Xboxlern eine Reihe optischer Filter (siehe Bilder links) sowie eine Snapshot-Funktion, die jederzeit geknipste Bilder auf der Festplatte ablegt. Zudem passt das gesamte Abenteuer nun auf eine DVD, ein Bonus-Silberling enthält sämtliche Cut-Scenes des ersten "Shenmue" – zum Story-Verständnis für Neueinsteiger äußerst nützlich.

Disney Golf

Während bei Konami an der Disneyfizierung diverser Mannschaftssportarten gewerkelt wird, dürft Ihr bei EAs "Disney Golf" als Solisten ran. Dort griff man auf altbekannte Programmierer zurück: Die Entwickler T&E Soft fabrizierten nämlich vor rund zwei Jahren bereits mit "Swing Away Golf" den allerersten PS2-Auftritt des edlen Sports.
Acht Zeichentrickhelden (Mickey ist nur als Kommentator dabei) und sechs 18-Loch-Plätze stehen zur Wahl, allerdings müssen die meisten davon erst freigespielt werden. In verschiedenen Standard-Matchvarianten wie Loch- und Schlagspiel geht's dank klassischem 'Drei-Klick-System' flott voran. Für zusätzliche Hilfe sorgen rund 60 neckische Extras, die Eurem Sportler das Leben leichter machen, jedoch nur begrenzt eingesetzt werden können. Zusätzliche Abwechslung bescheren Euch witzige Wettbewerbe (in denen Ihr beispielsweise als Duo nacheinander schlagt) oder die Herausforderung, in der Ihr mit jedem Charakter eine Reihe von Aufgaben bewältigt und schließlich zur Belohnung diverse Extras ergattert. *us*



PS2 Noch ist Donald ruhig: Geht aber ein Schlag arg daneben oder ein Puttversuch schief, mutiert er zum Choleriker.



PS2 Die Ballverlaufslinie verschwindet, wenn Ihr die Richtung korrigiert.

Ulrich Steppberger

Einen Originalitätspreis wird "Disney Golf" sicher nicht gewinnen, aber unterhaltsam ist es allemal. Dank betont traditioneller Aufmachung und Schlagkontrolle ohne unnötige Experimente kommen selbst Golfnovizen im Handumdrehen damit zurecht. Auch technisch gibt's wenig zu meckern: Die bunte Optik kommt unspektakulär, aber fehlerfrei und betont kinderfreundlich daher, lediglich die bemüht schwungvolle Musik strapaziert nach einiger Zeit die Nerven. Dank der vielen freispielbaren Extras und dem ordentlichen Herausforderungs-Modus gibt's genug Abwechslung für längere Partien – schade nur, dass angesichts der jungen Hauptzielgruppe eine Eindeutschung fehlt. "Disney Golf" ist die richtige Alternative für alle, denen "Tiger Woods" zu kompliziert ist.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: T&E Soft, Japan
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Swing Away Golf (79%, MAN!AC 01/01)
Xbox Outlaw Golf (81%, MAN!AC 01/03)
NGC Ace Golf (78%, MAN!AC 01/03)

Playstation 2 – Grafik 65 % – Sound 59 % – **73 % Spielspaß**

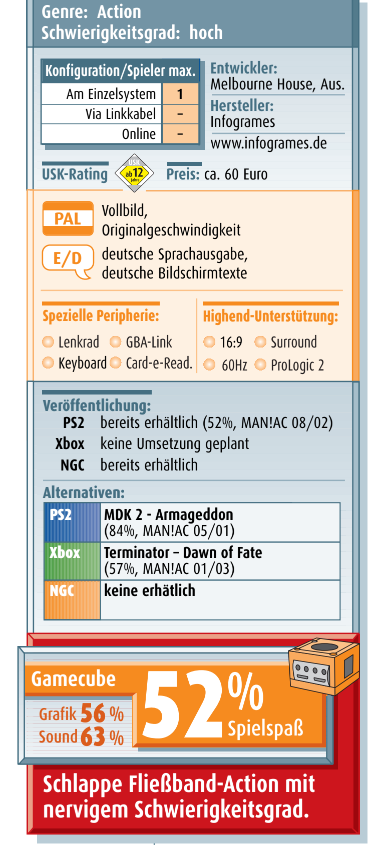
Herziges und einsteigerfreundliches Golf mit hübscher Aufmachung, allerdings etwas schlicht.

Men in Black 2 Alien Escape



NGC Aliens vom Planeten 'Chaos': Die wirre Kamera sorgt für Frustmomente.

Marketing in Reinkultur: Pünktlich zum DVD-Start des zweiten "Men in Black"-Streifens kommen auch Cube-Besitzer in den zweifelhaften Genuss von Infogrames' kruder SciFi-Ballerei. Wie befürchtet handelt es sich hierbei um eine schnöde Portierung der bereits auf PS2 angebotenen Magerkost: Im Smoking von Jay oder Kay schießt sich der gequälte Spieler durch knallbunte Alien-Horden und ärgert sich über den hohen Schwierigkeitsgrad, die hakelige Steuerung sowie obskure Kamera-Einstellungen. Technisch bleibt's ebenfalls bei ordentlichen Polygon-Welten gespickt mit netten Lichteffekten – allenfalls für treue Fans interessant. *tk*



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Melbourne House, Aus.
Hersteller: Infogrames
www.infogrames.de
USK-Rating: ab 12
Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (52%, MAN!AC 08/02)
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 MDK 2 - Armageddon (84%, MAN!AC 05/01)
Xbox Terminator – Dawn of Fate (57%, MAN!AC 01/03)
NGC keine erhältlich

Gamecube – Grafik 56 % – Sound 63 % – **52 % Spielspaß**

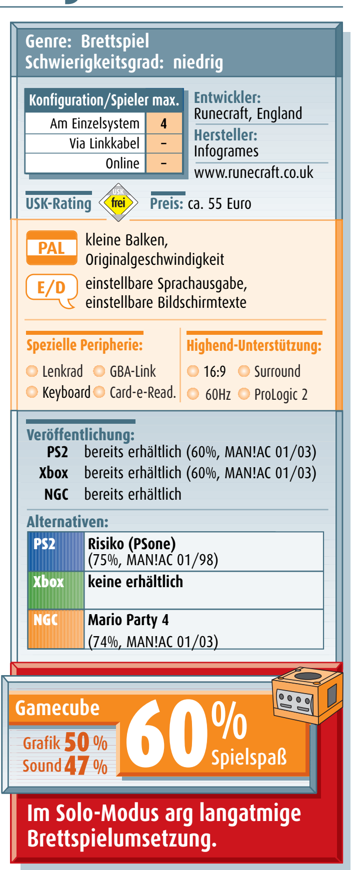
Schlappe Fließband-Action mit nervigem Schwierigkeitsgrad.

Monopoly Party



NGC Lehnt Ihr den Kauf ab, bekommt der Meistbietende den Zuschlag.

Der Gamecube ist wieder mal als letzter an der Reihe: Zwei Monate nach den PS2- und Xbox-Besitzern dürfen nun auch Würfel-Fans dieselbigen rollen lassen. Wie in der Brettspiel-Variante vergnügt Ihr Euch in "Monopoly Party" mit dem kurzweiligen Grundstücks- und Häuserhandel – im namensgebenden 'Party'-Modus sogar gleichzeitig. Vier zusätzliche Brettoptiken (u.a. SciFi und Antike) sorgen visuell für Abwechslung – im Gegensatz zu dem äußerst nervigen (weil eintönigen) Kommentator. Die Bedienung via Pad funktioniert dagegen problemlos, allerdings ist der Schwierigkeitslevel sehr niedrig ausgefallen. *os*



Genre: Brettspiel
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Runecraft, England
Hersteller: Infogrames
www.runecraft.co.uk
USK-Rating: frei
Preis: ca. 55 Euro

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (60%, MAN!AC 01/03)
Xbox bereits erhältlich (60%, MAN!AC 01/03)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Risiko (PSone) (75%, MAN!AC 01/98)
Xbox keine erhältlich
NGC Mario Party 4 (74%, MAN!AC 01/03)

Gamecube – Grafik 50 % – Sound 47 % – **60 % Spielspaß**

Im Solo-Modus arg langatmige Brettspielumsetzung.

Mortal Kombat Deadly Alliance



NGC Praktisch zum Trainieren der wirkungsvollsten Schlagserien: Bei Combos werden unter dem Energiebalken Zahl der Treffer und Gesamtschaden eingeblendet.



PS2 Der Schattenkrieger heizt Euch ein: Wenn Scorpion seinen Feuerwirbel beschwört, müsst Ihr mit schnellen Sprüngen nach vorn oder hinten flüchten.

Die berühmt-berüchtigte Beat'em-Up-Serie "Mortal Kombat" verbinden Videospieler mit digitalisierten 2D-Protagonisten, simplem Kampfsystem und jeder Menge Blut. Seit dem Erstling von 1992 kommen alle Episoden von der Spielhalle auf Konsole, doch jetzt bringt Konami die erste Wohnzimmer-exklusive Version: "Deadly Alliance" soll das Low-Budget-Image endlich ausmerzen, dafür haben sich die Entwickler einige Verbesserungen einfallen lassen und spielerischen Inhalt vor Schock-Optik gestellt. Die Keilerei hat's in sich: Authentische Kampftechniken begeistern Martial-Arts-Fans, 218 Missionen sowie 667 Geheimnisse garantieren Langzeitmotivation, und die mystische 3D-Grafik schafft eine aufregende Atmosphäre.

Entfacht wird das Handgemenge durch die 'tödliche Allianz' – den Zauberern Shang Tsung und Quan Chi. Das finstere Duo will die Totenarmee des legendären Drachenkönigs beschwören, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. Da hilft nur ein Satz heiße Ohren: 23 Kampfsportler wie Feuerninja Scorpion, Filmstar Johnny Cage und Söldnerin Sonya Blade machen mit den Verbrechern kurzen Prozess – Ihr kennt die Figuren aus der TV-Serie (Kasten). Zum ersten Mal verhindert ist Kung-Fu-Experte Lui Kang, den mischen die Bösewichte im Vorspann auf.

Stilfrage

Bei der gewöhnungsbedürftigen Steuerung müssen selbst Prügelprofis umdenken: Im Gegensatz zu den Vorgängern sowie allen anderen Prügelspielen gibt es keine allgemein gültigen Tasten für Kick oder Schlag, das Controller-Menü benennt die Feuerknöpfe gar mit 'Action' Nummer Eins bis Vier. Bei näherer Betrachtung macht das aber Sinn, denn jeder Streiter beherrscht drei individuelle Kampfstile, die Ihr per Schultertaste jederzeit wechselt: Bei zweien kämpft Ihr mit bloßen Händen, der dritte bedient sich einer Hieb- oder Stichwaffe, die Ihr flink aus dem Gürtel zieht.

So watscht Ihr den Gegner auf der Xbox z.B. mit 'X' und 'Y' rechts und links, dann wechselt Ihr zum Taekwondo und verteilt mit den selben



XB Tolle Effekte machen Stimmung: Auf dem Plateau fegt der Wind Sandwolken über den Boden, zudem blendet die im Hintergrund untergehende Sonne.

Mortal Kombat Conquest

Harte Bandagen: Auch in der TV-Serie zum Videospiel hagelt es Fäuste und Zauber!

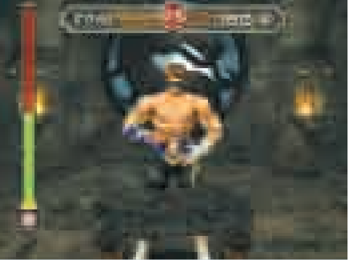
Noch nie von "Mortal Kombat" gehört? Dann besorgt Euch einfach den Kinofilm auf DVD oder zappt in die TV-Serie zum Spiel (Bilder), die jeden Mittwoch um 23:05 Uhr auf RTL2 läuft: Im TV begleitet Ihr den Krieger Kung Lao und seine Kameraden Siro und Taja bei dem Versuch, die Erde vor dem Herrscher der Unterwelt Shao Kahn zu beschützen. In jeder Folge lässt sich der Verbrecher eine neue Gemeinheit einfallen, damit ewige Dunkelheit auf dem blauen Planeten herrscht. Die erste Staffel mit 22 Episoden entstand unter der Leitung von Warner Bros. Television, weitere Folgen wurden bislang nicht produziert.



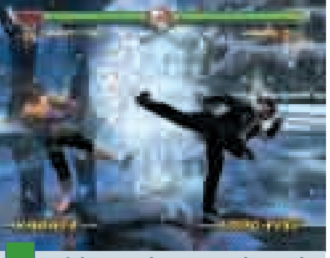







PS2 'Mission'-Modus und Minispiele sorgen für Abwechslung: In Sonderkämpfen müsst Ihr bestimmte Manöver vorführen (links und Mitte), im Turnier legt Ihr alle drei bis fünf Kämpfe einen Bruchtest ein (rechts) – haut ordentlich auf die Tasten!



XB Auf dem See bersten Säulen und sogar das Eis unter Euren Füßen.



XB Ihre berühmten Special-Moves haben die Streiter im neuen Kampfsystem nicht verlernt: Großkotz Johnny kombiniert Spagat und Haken zum 'Johnny Uppercut'.

Oliver Ehrle



Das neue "Mortal Kombat" hat mich in jeder Hinsicht positiv überrascht – endlich mal eine zünftige Keilerei, die sich nicht wie die meisten Konkurrenten oder Vorgänger spielt! Kontern mit Kampfstilen ist ebenso genial wie längst überfällig: 'Schlange vs. Adler', das ist Thema zahlloser Hong-Kong-Filme, aber im Videospiel nur selten so präsent wie bei "Mortal Kombat" – in "Tekken", "Virtua Fighter" & Co. müssen alle Kampfstile ebenbürtig sein, sonst wird's unfair. Auch das Prügeln um Münzen und die vielen Missionen verleihen dem Beat'em-Up individuellen Charakter, die üblichen Modi wie 'Time Attack', 'Tag'- und 'Team-Battle' vermisse ich trotzdem. Grafisch beeindruckt "Mortal Kombat" mit aufwändigen Effekten, wegen der für mich wichtigen Mankos hält sich meine Euphorie dennoch etwas in Grenzen: Manche Animationen wie Sprünge wirken undynamisch und nur in wenigen Arenen erkennt Ihr Paukensklaven sowie Publikum am Ringrand – wer will schon lange marschieren, damit die Optik besser wird? Zwischen den drei Versionen gibt es kaum Unterschiede, mit dem PS2-Pad gingen mir Specials am leichtesten von der Hand.

Tasten Dreh- und Sichelkicks. Anschließend zieht Ihr das Schwert und nützt die beiden Knöpfe für vertikale und horizontale Schlitzer. Ihr lernt also für jeden Kampfstil die Belegung der vier Tasten, komplizierte Knopfkombinationen braucht Ihr Euch nicht zu merken – eine tolle Idee. Die Schläge verbindet Ihr zu Combos, das klappt sogar stilübergreifend: In einer Schlagserie könnt Ihr die Kampftechnik mehrfach wechseln!

Mit bloßer Hand

Jeder Kampfstil ermöglicht rund 30 akrobatische Attacken: Beim Taekwondo haltet Ihr den Gegner mit flinken Kicks und Sprüngen auf Distanz, da passt der Wrestler einfach den richtigen Moment ab und verknotet Euch mit Hebelgriffen. Dieser Technik begegnet der kluge Kämpfer wiederum mit den flinken Fingerstichen des Schlangen-Kung-Fu, die dem schwerfälligen Catcher keine Zeit zum Greifen geben. Wie Ihr schon bemerkt habt, lassen sich die unterschiedlichen Kampfstile prima gegeneinander ausspielen, und genau das macht den taktischen Reiz des pfiffigen Prügelkonzepts aus: Ihr braucht nicht mehr für jede Attacke den passenden Gegenschlag zu lernen, sondern kontert mit kompletten Manöverlisten. Martial-Arts-Fans freuen sich dabei über exotische Kampfkünste wie das philippinische Escrima, das koreanische Hapkido und San Shou, eine militärische Verschmelzung traditioneller Kampfstile aus China.

Klinge und Knüppel

Ein taktischer Sonderfall ist die griffbereite Waffe, denn mit dem bloßen Unterarm lässt sich ein Säbel nicht aufhalten: Greift Euer Gegner zu Tonfa oder Nunchaku, Butterfly-Messer oder gar Hakenschwert, dann herrschen neue Regeln im Ring. Erfahrene Kämpfer gehen jetzt in die Offensive und hoffen, dass Taktik über Schlagkraft siegt: Der Gegenüber kann das Nunchaku zwar höllisch schnell wirbeln, es reicht aber nicht mal halb so weit wie Euer ausgestreckter Fuß. Blocken fällt bei einem Gegenangriff aber aus, deshalb greift Ihr ebenfalls zur Waffe: Mit einem mächtigen Schwert seid Ihr vor dem Doppelknüppel sicher, jetzt muss sich der Gegner eine neue Taktik, sprich Kampfstil einfallen lassen.

Personalities

Wie Capcoms "Street Fighter" zeichnen sich auch die "Mortal Kombat"-Kämpfer durch persönliche Spezialattacken aus, die sie seit der ersten Episode beherrschen: Johnny überrascht mit dem Schattenkick, Sub-Zero friert Euch in Eisklötze und Scorpion schleudert ein Seil, mit dem er flüchtende Gegner zurück an die Front



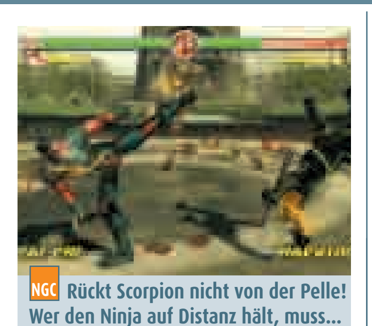
NGC Cool: Alle Waffen ziehen einen leuchtenden Schweif nach sich.

zerrt. Diese Specials lassen sich unabhängig vom Kampfstil einsetzen. Auf PS 2 und Gamecube nützt Ihr eine Schultertaste zum Verhöhnen der Gegner, etwas umständlich ist dagegen das Drücken der schwarzen Taste auf dem Xbox-Pad.

Der traditionelle "Mortal Kombat"-Fan hat jetzt schon Schaum vor dem Mund, weil noch kein Wort zum Gewaltfaktor gefallen ist. Dabei interessieren weniger die im Optionsmenü regulierbaren Bluttropfen, als die so genannten 'Fatalities', mit denen er besiegte Gegner endgültig ins Jenseits zu befördern gedenkt. Keine Panik: Einen Todesschlag beherrscht jeder Kämpfer, glücklicherweise ist der aber nicht so heftig wie die Pendants in den Vorgängerspielen – hoffentlich sind mit dieser Lösung alle Beteiligten zufrieden.



PS2 Die exotischen Waffen begeistern Eastern- und Kampfsport-Fans: Mayados Hakenschwert-Duo (links) dürft Ihr zum ersten Mal in einem Prügelspiel führen.



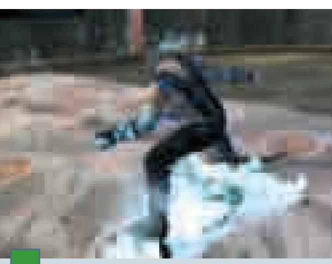
NGC Rückt Scorpion nicht von der Pelle! Wer den Ninja auf Distanz hält, muss...



NGC ...sich vor seinem Fangseil in Acht nehmen: Damit packt Euch der Schattenkämpfer, um Euch anschließend mit einer Combo zu vermöbeln.



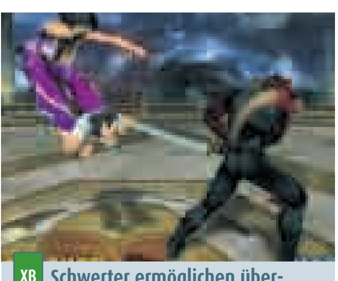
XB Am Arenarand klatscht Ihr den Feind gegen eine Energiemauer.



XB Eisiger Klamauk: Ninja Sub-Zero verwandelt Euch in ein Snowboard.



PS2 Johnny in Siegespose: Mit dem "Fatality" beendet Ihr das Match.



XB Schwerter ermöglichen überraschende Dreh- und Stichcombos.

Münzen für Hiebe

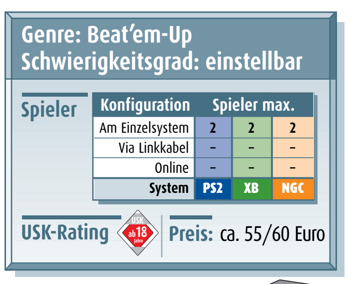
"Deadly Alliance" ist nicht nur taktisch originell, auch bei den Spielmodi hebt sich die Keilerei von der Konkurrenz ab: Im Arcade-Turnier beweist Ihr alle drei bis fünf Runden Eure Kraft beim Bruchtest, außerdem erspielt Ihr Münzen in sechs Farben. Damit kauft Ihr in der Gruft die 667 Geheimnisse sowie neue Kämpfer, Arenen, Fotos und Skizzen der Entwickler. Weil Ihr für alle Extras zig Stunden prügeln müsst, solltet Ihr regelmäßig Kumpels samt ihrer Memory Card einladen: Im Zweispieler-Modus dürft Ihr Eure Münzen in einen Topf werfen und als Preisgeld ausschreiben – da pocht das Herz gleich doppelt schnell! Ähnlich "Soul Calibur" gibt es auch einen ertragreichen Missions-Modus, die 'Konquest': Hier besteht jeder Kämpfer 18 Prüfungen, die ersten acht sind bei allen gleich, zehn weitere speziell auf Euren Kampfsportler zugeschnitten. Die Aufgaben eignen sich prima zum Üben der Manöver: Ihr müsst Schläge zu Combos verbinden, alle Schwertstiche Eures Schützlings zeigen oder dem Gegner die Energie klauen.

Mystische Optik

Trotz des düsteren Ambientes braucht sich "Mortal Kombat" nicht vor der Konkurrenz verstecken: Mit berstenden Statuen und Felsen, spiegelndem Eis, dicken Schneeflocken und Prasselregen hat Midway alle Effekte eingebaut, die eine Top-Keilerei haben muss. Besonders eindrucksvoll ist Seitenwind, der Holzscheite und Rauchschwaden quer durch die Arena fegt. Von manch trägem Sprungkick abgesehen, sind auch die Animationen der Kämpfer vorbildlich: Zöpfe und Mäntel wirbeln mit jeder Bewegung und beim Blocken passt Euer Schützling seine Armhaltung jeder Gegenattacke individuell an – das sieht nicht nur toll aus, sondern schafft echte Eastern-Stimmung. *oe*



PS2 In den Arenen erwarten Euch diverse Fallen: Die pummelige Statue spuckt tödlichen Schleim in den Ring – aber nur, wenn sich die Kontrahenten vor ihr bewegen.

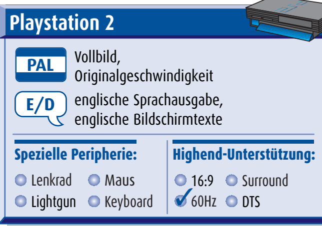


Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

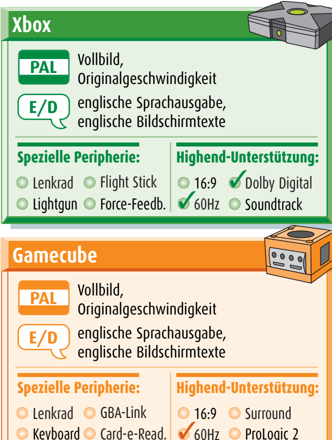
USK-Rating: ab 18 | Preis: ca. 55/60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS



Xbox

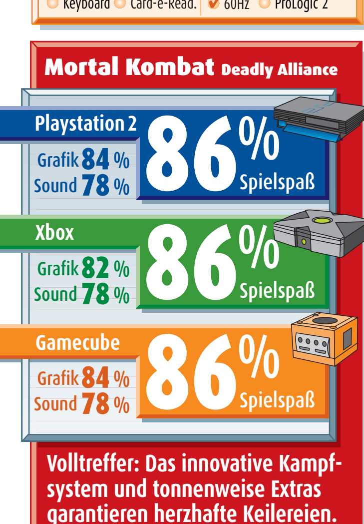
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2



Mortal Kombat Deadly Alliance

Playstation 2: Grafik 84 %, Sound 78 %, 86 % Spielspaß
Xbox: Grafik 82 %, Sound 78 %, 86 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 84 %, Sound 78 %, 86 % Spielspaß

Volltreffer: Das innovative Kampfsystem und tonnenweise Extras garantieren herzhafte Keilereien.

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC März

Entwickler: Midway, USA
Publisher: Konami
Website: www.midway.com

Pro
+ dutzend authentische Kampfstile
+ neuartiges Kontersystem
+ motivierende Missionen
+ Zweispieler-Duell um Extras

Contra
– teilweise sehr brutal
– wenige, undynamische Animationen

Alternativen:

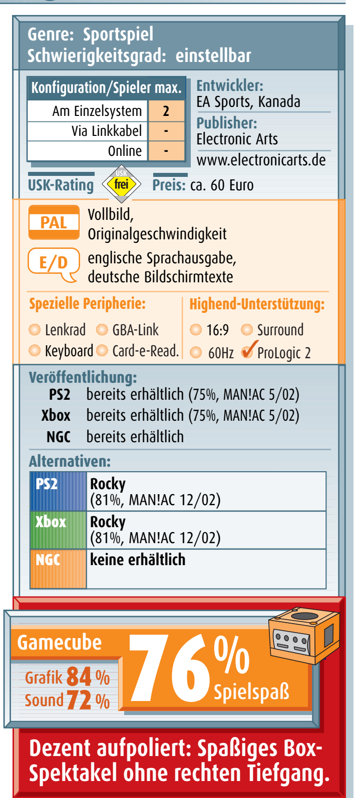
PS2	Tekken 4 (87% MAN!AC 10/02)
Xbox	Dead or Alive 3 (89%, MAN!AC 04/02)
NGC	Bloody Roar Primal Fury (75%, MAN!AC 06/02)



Knockout Kings 2003



NGC Auf die Zwölf: Bei der neuen 'Schlagorgie' zählt nur die Offensive.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler: EA Sports, Kanada
Publisher: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich (75%, MAN!AC 5/02)
Xbox	bereits erhältlich (75%, MAN!AC 5/02)
NGC	bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Rocky (81%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Rocky (81%, MAN!AC 12/02)
NGC	keine erhältlich

Gamecube
Grafik 84 %
Sound 72 %
76 % Spielspaß

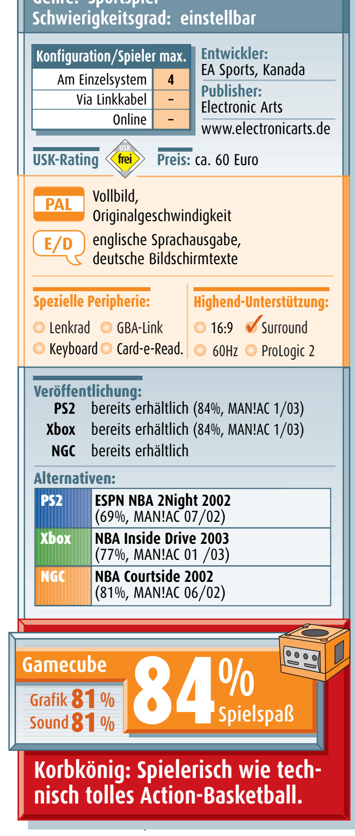
Dezent aufpoliert: Spaßiges Box-Spektakel ohne rechten Tiefgang.

Etikettenschwindel: Der erste Auftritt von EAs Prügelknaben schmückt sich zwar mit einer brandneuen Jahreszahl, entpuppt sich aber als behutsam verbessertes Update zur vor sieben Monaten auf PS2 wie Xbox erschienenen "2002"-Episode. So gibt's neben Schaukämpfen, Turnieren sowie Karriere nun eine 'Schlagorgie': Hier haut Ihr Eurem Widersacher ohne Regelwerk auf die Nase, kassiert dafür Punkte und lasst Alzheimer fördernde Spezialattacken vom Stapel. Optisch sehr gelungen, krankt das simple Muskelfest an dünnem Taktik-Gehalt – dennoch unterhaltsam. *tk*

NBA Live 2003



NGC Übertrieben, aber fordernd: Selbst kleine Spieler geizen nicht mit Dunks.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler: EA Sports, Kanada
Publisher: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich (84%, MAN!AC 1/03)
Xbox	bereits erhältlich (84%, MAN!AC 1/03)
NGC	bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	ESPN NBA 2Night 2002 (69%, MAN!AC 07/02)
Xbox	NBA Inside Drive 2003 (77%, MAN!AC 01 /03)
NGC	NBA Courtside 2002 (81%, MAN!AC 06/02)

Gamecube
Grafik 81 %
Sound 81 %
84 % Spielspaß

Korbkönig: Spielerisch wie technisch tolles Action-Basketball.

Mussten Cube-Basketballer bislang notgedrungen mit dem launigen "Courtside" auf Korbjagd gehen, betreten nun endlich die EA-Hünen das Nintendo-Parkett. Wenig überraschend gleicht die Arcade lastige Portierung ihren beiden PS2- bzw. Xbox-Geschwistern bis ins Detail: Sowohl Inszenierung als auch Modi-Umfang (Eins-gegen-Eins, Franchise, Saison usw.) lassen wenige Sportler-Wünsche offen. Lediglich die Tutorial-Videos zur genial intuitiven 'Freestyle'-Steuerung fielen der Mini-DVD-Schere zum Opfer. Aber was soll's: Mit etwas Übung entlocken selbst Pad-Schussel ihren NBA-Athleten famose Spielzüge – ein Muss für Fans! *tk*

Wild Arms 3



PS2 In jedem Dorf trefft Ihr eine Hand voll Passanten und den kleinen Mexikaner (rechts unten), der kostenlos sichert – in der Wüste zahlt Ihr eine Speichermünze.



PS2 Mit dem grünen Radar macht Ihr Euch auf die Suche nach unentdeckten Höhlen und Siedlungen: Nur die Lokalitäten innerhalb der Ringe werden sichtbar.

Mit humorvoller Handlung, vielfältigen Aufgaben und spannenden Action-Rätseln ist "Wild Arms" (1999) das beste Bitmap-Rollenspiel für die Playstation, jetzt kommt die dritte Episode für die PS2: Wie in "Final Fantasy", "Breath of Fire" und anderen älteren Rollenspiel-Serien erforscht Ihr die Abenteuerwelt jetzt in 3D, die gewohnte Comic-Optik bleibt dank sympathischer Cel-Shading-Protagonisten aber erhalten. Beim Ambiente wagt sich der Entwickler Media Vision auf Neuland: Ihr tragt das Schießeisen am Gürtel, galoppiert auf dem Pferd durch die Wüste und genießt dazu gepfiffene 'Spagetti-Western'-Melodien – in "Wild Arms 3" steuert Ihr ein Quartett waschechter Cowboys!



PS2 Boom: Sperrige Felsen und versteckte Tore sprengt Ihr mit Dynamit.

Die glorreichen Vier

Die staubtrockene Welt von "Wild Arms 3" besteht aus zwei Kontinenten und einem Dutzend mittelgroßer Inseln – Sand, Felsen und dürre Halme soweit das Auge reicht. Zahlreiche Schatzsucher durchstöbern diese Einöde nach antiken Kerkern, in denen magische Artefakte einer verschollenen Zivilisation schlummern. Eine steinalte Indianerin schickt Eure vier Helden aus, die Zauberklunker vor dem Raub zu bewahren. Jeder Schützling bevorzugt eine individuelle Schusswaffe: Der Draufgänger der Truppe ist Jet, er ballert mit seiner MP wuchtige Salven. Der bedächtige Indianer Gallows zückt dagegen die Schrotflinte, Lady Virginia zieht zwei Colts aus dem Strumpfband und Scharfschütze Clive trifft mit seinem Bärentöter einer Fliege ins Auge.

Der Weg nach Westen

Um die einsamen Bahnhöfe, (Geister)-Städte und umschwärmten Ruinen zu finden, müsst Ihr die kahle Oberwelt bis auf die letzte Klippe absuchen: Per Knopfdruck durchstöbert Eure Party die nähere Umgebung, erst dann werden Gebäude, Höhleneingänge und Oasen sichtbar – manchmal weist Euch ein Informant die ungefähre Richtung, Ihr entdeckt aber auch geheime Ranches.
Kontakte knüpft Ihr in Städten – lauft Ihr rein, wird gezoomt: Ihr plaudert mit verwegenen Schatzsuchern, erholt Euch im Saloon und kauft neue Teile für Eure Waffen – diese lassen sich mit erweitertem Magazin, größerem Kaliber und leichterem Material verbessern. Es gibt auch Kräuterläden, in denen Ihr eine ganze Apotheke an Gegenmitteln für die vielen Krankheiten ersteht. Bei fortgeschrittenem Spielstand entdeckt Ihr außerdem Stall und Werft, in denen Ihr Reitpferde und ein Sandschiff kauft. Diese verkürzen nicht nur Eure Reisezeit, mit ihnen überwindet Ihr auch Felsspalten oder das Sandmeer.

Für eine Hand voll Gella

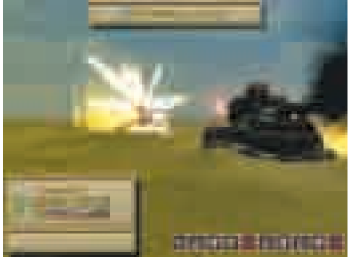
Um die Artefakte in Höhlen und Ruinen zu bergen, meistert Ihr in zahlreichen Gewölben Fallen und Rätsel: Ihr lauft über schwebende Plattformen, hangelt an Gittern und rennt um Euer Leben, wenn Speere aus der Wand





PS2 Auf dem Rücken von Pferden verlaufen Monsterkämpfe rasant, dann galoppieren Eure Schützlinge durch die endlose Prärie: Während die Kamera um Party und Gegner rotiert, wählt Ihr die Taktik (links). Anschließend zücken Eure Schützlinge die Waffen und pumpen die Ungeheuer in spektakulären Nahansichten voll Blei (2.v.l. bis rechts).





PS2 Wüstes Seemannsleben: Mit dem Schiff gondelt Ihr zu neuen Stränden (links) und bekämpft Sandungeheuer (rechts), die Euch regelmäßig anfallen.



PS2 Knifflige Aufgabe: Steinplatten in drei Farben verschwinden abwechselnd im Treibsand, Ihr müsst Euch immer auf sicheren Untergrund stellen.



PS2 In Ruinen findet Ihr antike Maschinen: Wenn's spannend wird, zoomt die Kamera ran ans Geschehen.



PS2 Sportlich: An Gittern könnt Ihr hangeln oder nach oben schwingen.

Oliver Ehrle

Ein Rollenspiel im Western-Look ist eine willkommene Abwechslung von der üblichen Fantasy-Kost. Für eine stilechte Präsentation sorgen ein charismatischer Western-Soundtrack sowie schnelle Schnitte und Bild-im-Bild-Effekte in den Schießereien. Mit taktischen Kämpfen, kompakten Dialogen und vielfältigen Rätseln bietet Ubi Soft dem Rollenspiel-Einsteiger ein solides Abenteuer mit passabler Abwechslung – beim Abgrasen der Kerker schleicht sich nach zehn Stunden langsam Routine ein. Der erfahrene Spieler hat das alles schon zig mal durchgekaut: Bomben legen, Schalter drücken und Guardians sammeln ist nicht gerade neu – ganz besonders in "Wild Arms". Auch die Handlung hat Fliesband-Charakter: Fällt japanischen Rollenspielschurken nichts besseres mehr ein, als vernichtende 'Ancient Machines' auszubuddeln? Im Vergleich zu den Vorgängern vermisst Ihr originelle Situationskomik, man denke an den Knastausbruch mittels ferngesteuerter Maus in der ersten Episode. Media Vision hat aus bewährten Spielelementen und neuer Western-Atmosphäre ein ordentliches "Wild Arms 3" modelliert – nicht mehr, aber auch nicht weniger.

schießen. Außerdem bedient Ihr Euch diverser Werkzeuge: Der Bumerang schubst entlegene Kristallkugeln, der Eisstrahl löscht und die Flammenkarte entzündet magische Lampen. Mit Bomben sprengt Ihr Felsen und rissige Mauern: So entdeckt Ihr geheime Truhen mit Speicher-Münzen und Gella, der gültigen Währung in "Wild Arms".

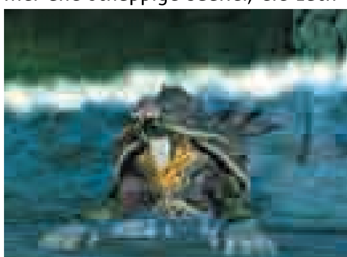
Für Aufregung sorgen zudem einige Räuber, die Euch hinterrücks in Gruben kicken, Schalterrätsel durcheinander bringen oder Euch magische Schätze vor Eurer Nase wegschnappen: Wie sich heraus stellt, arbeiten die Banditen zum einen für eine kauzige Wissenschaftlertruppe und zum anderen für drei fiese Propheten, die sich antiker Kriegsmaschinen bemächtigen wollen – das passt zwar nicht so recht in die Cowboy-Welt, aber Rollenspieler haben schließlich Fantasie.

Die Geier warten schon

Nicht nur die Konkurrenz sitzt Euch im Nacken, Ihr bekämpft auch Sandwürmer und schuppige Saurier, die Euch alle paar Sekunden überfallen. Eine innovative Idee ist die 'Cancel'-Energie, mit der Ihr allen nervigen Anfänger-Monstern und manch gefährlichem Hinterhalt ausweicht.

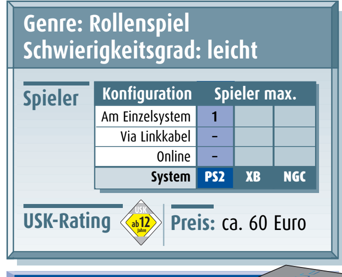
Beim Rundenkampf wird in eine Arena umgeblendet, in der die Kamera rotiert und zoomt: Wählt zwischen Schuss, Spezialattacken wie Zielen und Dauerfeuer sowie Magie, die Euch gefundene Relikte verleihen. Ihr zaubert Explosion und Wirbelwind oder beschwört einen von zwölf Guardians, die mit Meteorhagel und Laserstreich durch die Arena wüten.

Im wuchtigen Schiff nimmt die Party dagegen hinter Steuer und Kanone Platz: Auf dem Sandmeer befehlt Ihr Ausweichmanöver und Harpunenschuss, um die Biester für eine mächtige Breitseite näher ans Schiff zu zerren – ahoi, Kapitän! *oe*





PS2 Kein Rollenspiel ohne Guardians: Ihre Zerstörungskraft richtet sich nach Angriffszählern, die Ihr für ihre Hilfe springen lasst – spart ruhig einige Punkte!

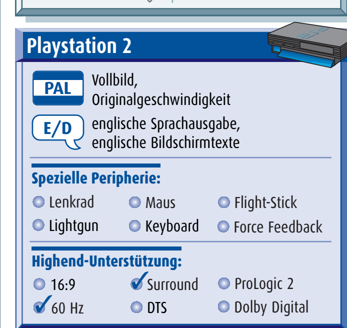


Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: leicht

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 12
Preis: ca. 60 Euro

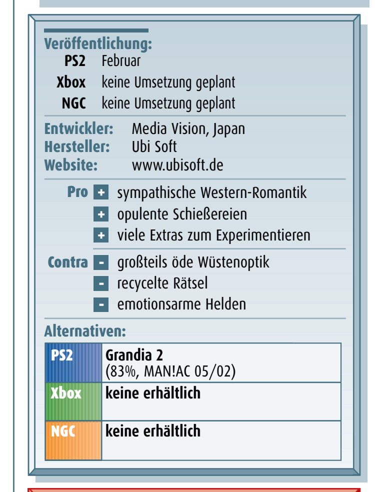


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- ✓ 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Media Vision, Japan
Hersteller: Ubi Soft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ sympathische Western-Romantik
+ opulente Schießereien
+ viele Extras zum Experimentieren

Contra
- großteils öde Wüstenoptik
- recycelte Rätsel
- emotionsarme Helden

Alternativen:
PS2 Grandia 2 (83%, MAN!AC 05/02)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

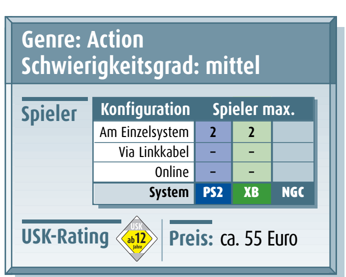


Wild Arms 3

Playstation 2
Grafik 80 %
Sound 82 %
78 % Spielspaß

Frisch vom Rollenspielfließband: Toll präsentiertes Cowboy-Abenteuer mit altbackenem Inhalt.

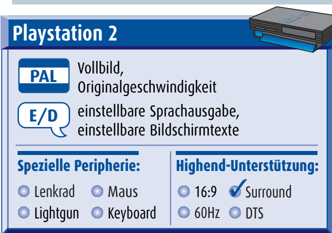
Battle Engine Aquila


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 12 — Preis: ca. 55 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC nicht geplant

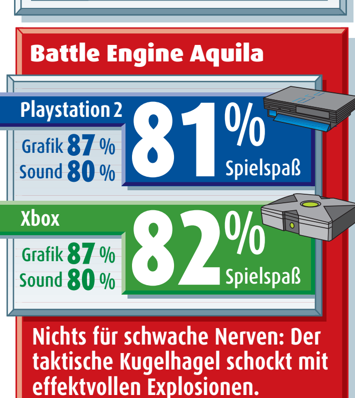
Entwickler: Lost Toys, England
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ atemberaubende Schlachten
+ vielseitiges Waffenarsenal
+ toller Coop-Modus
+ verzweigte Missionsstruktur

Contra
- knappe Schildenergie
- nur die nötigsten Optionen

Alternativen:

PS2	Gun Griffon Blaze (79%, MAN!AC 04/01)
Xbox	Gun Metal (73%, MAN!AC 06/02)
NGC	keine erhältlich


Battle Engine Aquila

Playstation 2: Grafik 87 %, Sound 80 % — 81 % Spielspaß

Xbox: Grafik 87 %, Sound 80 % — 82 % Spielspaß

Nichts für schwache Nerven: Der taktische Kugelhagel schockt mit effektvollen Explosionen.


XB Bomber wollen Eure Basis sprengen: Auf dem Radar links unten erkennt Ihr die rot markierten Feinde, rechts unten zeigt eine Übersichtskarte die Umgebung.


XB Schützt Landungstruppen vor Kreuzern (oben) und am Strand (unten).

In einer hoffentlich fiktiven Zukunft sind die Pole geschmolzen und alle Länder bis auf ein paar Inseln abgetaucht. Um den kostbaren Boden kämpfen die Armeen der Muspell und der Forseti. Ihr steuert die Geheimwaffe der Forseti aus der Ego-Perspektive: Die Mechspinne Aquila verwandelt sich auf Knopfdruck in einen Flieger und attackiert für rund 45 Sekunden Panzer und Bunker aus der Luft.

Rein ins Getümmel!

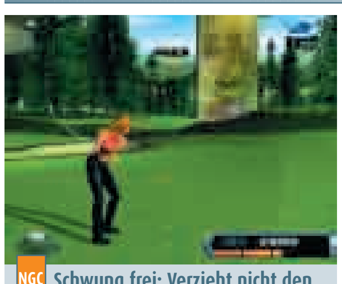
Mit diesem taktischen Multitalent nehmt Ihr an 26 monumentalen Schlachten teil: Eure Armee verteidigt Basen und Konvois, stürmt komplette Muspell-Inseln und legt sich mit monströsen Schlachtschiffen sowie Mech-Giganten an. Die Grafik ist der Hammer: Zahllose Raketen schwirren durch die Luft, Gebäude explodieren in einem gewaltigen Splitterregen und abgeschossene Kreuzer zerschellen wie die "Star Wars"-Schlachtschiffe am Todesstern. Während dutzende Panzer Infanterieverbände überrollen, Bomber ihre pfeifende Last abwerfen und Landungsschiffe Truppen absetzen, helft Ihr irgendwo zwischendrin, damit die Taktik der Generäle aufgeht. 'Wir werden von Süden angegriffen!' ist für Euch das Signal zum Angriff: Mit je drei von zehn Waffensystemen wie Vulcan, Raketen, Granaten und Zoomkanone nehmt Ihr Euch die dicksten Geschütze der feindlichen Front vor, um Eure Fußtruppen zu schützen. Werden Schildenergie oder Munition knapp, fliegt Ihr zur Ladestation zurück. Da sich die Schlachtfelder über mehrere Gebirge oder gar Inseln erstrecken, könnt Ihr von verschiedenen Seiten angreifen und ausprobieren, wie der Feldzug unter anderen Voraussetzungen ausgeht – souveräne Siege werden mit geheimen Missionen und Bildergalerien belohnt. Zwei Freunde vergnügen sich via Splitscreen in sechs 'Coop'-Missionen, sechs 'VS'-Schlachten und drei Duellarenen. *oe*

Oliver Ehrle

"Battle Engine Aquila" ist ein 3D-Feuerwerk, das sich gewaschen hat: Ob allein oder im Coop-Team, die vielen Angriffswellen der Muspell setzen Euch ständig unter Druck und panische Funksprüche der Kameraden sorgen für Schlacht-Atmosphäre – leuchtende Special-FX und gewaltige Kriegsmaschinen schaffen dazu eine eindrucksvolle Kulisse. Dank der gewohnten Ego-Shooter-Steuerung stürzt Ihr Euch unkompliziert ins Getümmel. Die Mankos halten sich in Grenzen: In großen Levels vermisst Ihr weitere Werkstätten, die Euch den weiten Weg in die Heimat ersparen würden. Die Energie ist ebenso knapp wie die Optionen: Es fehlen Schwierigkeitsgrad und manuelle Tastenbelegung. Auf der PS2 wirkt die Steuerung etwas träger und die Grafik gröber.

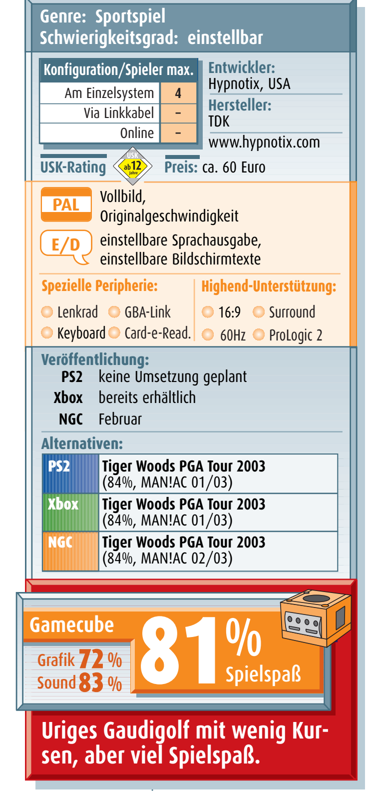

PS2 In den Luftkämpfen nehmt Ihr Jägergeschwader aufs Korn, die Eure Truppen mit dicken Raketen beschießen: Nach ein paar Treffern schmieren sie rauchend ab.

Outlaw Golf



NGC Schwung frei: Verzieht nicht den Schlag, sonst trefft Ihr die Säule.

Mit etwas Verzögerung trudelt das unkonventionelle "Outlaw Golf" auch auf dem Gamecube ein. Wie so oft dürft Ihr Unterschiede zur Xbox-Fassung mit der Lupe suchen, aber damit lässt es sich hier wunderbar leben: Zwar kommt die Grafik gelegentlich ins Ruckeln, doch die hübsche Landschaft der drei Kurse und die skurrilen Charaktere gleichen dieses Manko locker wieder aus. Dazu gesellt sich eine tadellose, durchdachte Steuerung sowie als gelungener Gag launige Kommentare von Spielern und Reportern – auch für Sportmuffel empfohlen. *us*



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Hypnotix, USA
Hersteller: TDK
www.hypnotix.com

USK-Rating: ab 12 Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	keine Umsetzung geplant
Xbox	bereits erhältlich
NGC	Februar

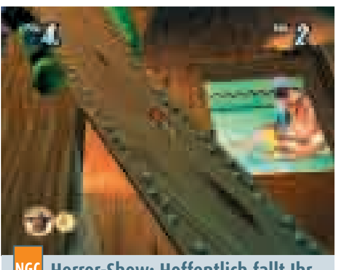
Alternativen:

PS2	Tiger Woods PGA Tour 2003 (84%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Tiger Woods PGA Tour 2003 (84%, MAN!AC 01/03)
NGC	Tiger Woods PGA Tour 2003 (84%, MAN!AC 02/03)

Gamecube
Grafik 72 %
Sound 83 %
81 % Spielspaß

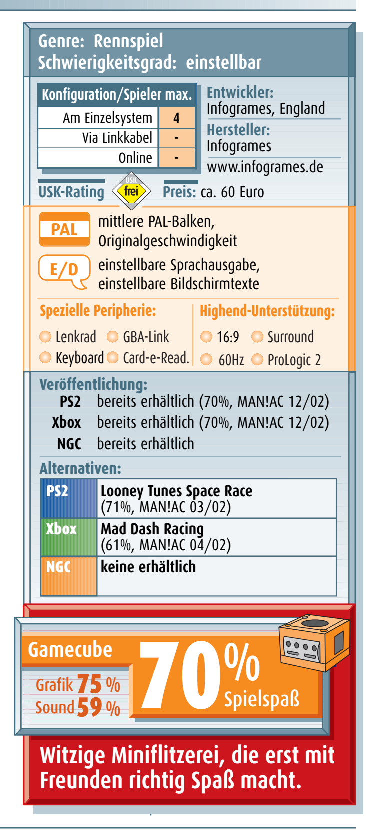
Uriges Gaudigolf mit wenig Kursen, aber viel Spielspaß.

Micro Machines



NGC Horror-Show: Hoffentlich fallt Ihr bei dem Anblick nicht von der Planke.

Spielerisch hat sich beim Gamecube-"Micro Machines" nichts gegenüber den PS2- und Xbox-Fassungen verändert: Ihr saust (vorzugsweise gegen bis zu drei menschliche Konkurrenten) über gewitzte, aber leider nur in spärlicher Anzahl vorhandene Pisten und versucht, entweder als erster ans Ziel zu kommen oder so schnell zu sein, dass alle anderen aus dem Bild verschwinden. Technisch wird mit schön gestalteten Umgebungen solide Kost geboten, einen Rüffel gibt's allerdings für die (zum Glück aber nicht weiter spielabträglichen) PAL-Balken. *us*



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Infogrames, England
Hersteller: Infogrames
www.infogrames.de

USK-Rating: frei Preis: ca. 60 Euro

PAL: mittlere PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich (70%, MAN!AC 12/02)
Xbox	bereits erhältlich (70%, MAN!AC 12/02)
NGC	bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Looney Tunes Space Race (71%, MAN!AC 03/02)
Xbox	Mad Dash Racing (61%, MAN!AC 04/02)
NGC	keine erhältlich

Gamecube
Grafik 75 %
Sound 59 %
70 % Spielspaß

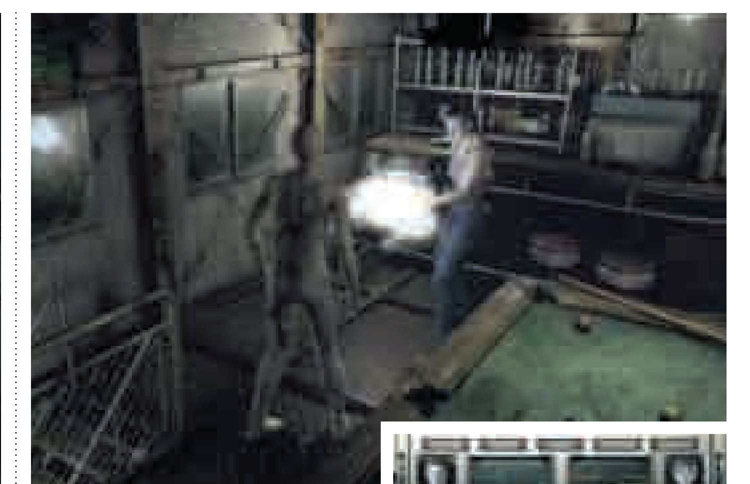
Witzige Miniflitzerei, die erst mit Freunden richtig Spaß macht.



Resident Evil Zero



NGC Detaillierte Bitmap-Kulissen, beeindruckende Lichtspiele und massig animierte Details – technisch führt "Zero" bewährte "Resident Evil"-Tugenden fort.



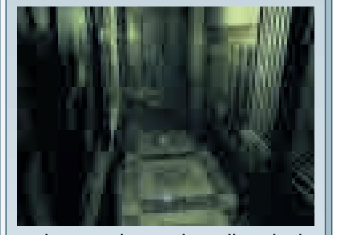
NGC Echt ätzend: Die Säurepatronen des Granatwerfers garantieren Fleischfäule.

NGC Im Menü legt Ihr die Verhaltensweisen des CPU-Partners fest.

Ein zwielichtiger Forschungskonzern, blutrünstige Monster jeder Art und Größe sowie eine Handvoll unerschrockener, schwerbewaffneter Spezialagenten – zum nunmehr fünften Mal (Lightgun- und Game-Boy-Ableger nicht mitgezählt) lädt Gruselgastgeber Capcom wagemutige Konsoleros zur virtuellen Geisterbahnfahrt der rabiaten Sorte ein. Für Gamecube-Besitzer ein besonderer Grund zur Freude, denn nach dem aufgepeppten Remake des PSone-Seriendebüts gibt's mit "Resident Evil Zero" doch die erste 'richtig' neue Episode der weltweit populären Schauerlizenz. Wie der Titel bereits andeutet, erwartet Euch mit vorliegendem Teil ein waschechtes Prequel: Zusammen mit dem ungleichen Heldenduo Rebecca Chambers – einer unerfahrenen S.T.A.R.S.-Agentin – und dem mutmaßlichen Massenmörder Billy Coen erfahrt Ihr nun, was sich Stunden vor den dramatischen Ereignissen des Ur-"Resis" ereignete. Die größte Innovation ist damit auch schon genannt: Erstmals in der Seriengeschichte steuert Ihr zwei Charaktere gleichzeitig durch düstere Umbrella-Labors, verlassene Verliese und das obligatorische Spukhaus.

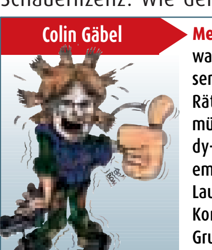
▪▪▪ Wurmkur ▪▪▪

Der Extra-Modus von "Resident Evil Zero"

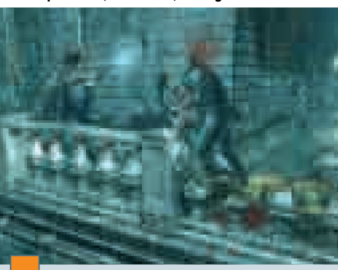


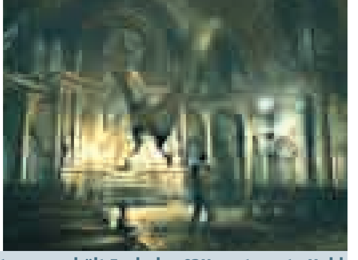
Nach etwa zehn Stunden sollten durchschnittlich begabte Zombiejäger den Abspann zu Gesicht bekommen – vorbei ist das Abenteuer dann allerdings noch nicht. Im so genannten 'Leech Hunter'-Modus kehren nervenstarke Naturen in die Trainings-Einrichtungen des Umbrella-Konzerns zurück, um insgesamt 100 Exemplare der garstigen Egel aufzustöbern. Dumm nur, dass die totgeglaubte Feindesriege dem Gemäuer ebenfalls einen zweiten Besuch abstattet, durchschlagende Waffen und heilende Medizin aber ziemlich rar verteilt sind. Je zehn Leeches blockieren einen Item-Slot im Inventar und können zudem nicht abgelegt werden! Belohnt werden Eure Mühen dafür mit Extrawummen sowie Zusatzmunition, welche sich im Hauptspiel einsetzen lassen. Gestrandeten Egeljägern sei unser exklusiver 'Player's Guide' ab Seite 94 empfohlen.

Colin Gäbel



Mehr Tradition als Innovation: Auch die "Zero"-Episode bietet all das, was Capcoms langlebige Zombiehatz berühmt gemacht hat – erlesen präsentierte und fesselnd inszenierte Horror-Action gepaart mit dezentem Rätseleinschlag und spannender Story. Bahnbrechende Neuerungen müsst Ihr aber ein weiteres Mal mit der Lupe suchen: Während das Buddy-Konzept angenehm frischen Wind ins altbewährte Konzept bringt, empfinde ich die freiheitliche Item-Verwaltung als Rückschritt – weitere Laufwege als je zuvor prägten meinen Besuch im kistenfreien Umbrella-Komplex. So bleibt's bewährt-geniale Schocker-Kost, die wohl keinen Gruselgourmet enttäuschen dürfte. Bei eisernen "Resi"-Fans könnte sich hingegen langsam ein gewisser Gewöhnungseffekt einstellen. Nach fünf Episoden ähnlicher Machart empfehle ich Capcoms kreativen Köpfen dringend, für die kommende, nach offizieller Zählweise vierte Folge über ein paar signifikante inhaltliche Innovationen nachzudenken – so sie den Genre-Thron nicht leichtfertig aufs Spiel setzen wollen. Ansonsten gilt wie üblich: Spiel rein, Licht aus, Anlage laut drehen und viel Spaß beim Schaudern!





NGC Lebensretter: Seid Ihr im Gespann unterwegs, hält Euch der CPU gesteuerte Held den Rücken frei (links) – ab und an schreibt Euch das Spiel aber einen Solo-Pfad vor.

Ein Fall für zwei

Dabei kontrolliert Ihr zwar stets nur eine Figur selbst, das Verhalten des CPU-Kollegen lässt sich jedoch mit ein paar einfachen Kommandos festlegen. Im Hauptmenü entscheidet Ihr etwa, ob Euer Mitstreiter bei Monsterkontakt eigenständig losballert oder nur im Team mit Euch abdrückt. Weiterhin lassen sich dort Heilpflanzen, Munitionspacks und andere Items zwischen den Helden austauschen – sofern sich das gemischte Doppel nahe beisammen befindet. Optional dürft Ihr dem aktuellen Sub-Charakter nämlich auch befehlen, auf Euch zu warten, während Ihr im Alleingang unbekanntes Terrain auskundschaftet. Bei der Wahl eines Warteraums ist allerdings Vorsicht geboten: Stellt Ihr den Kompagnon in monsterverseuchtem Gebiet ab, kann es vorkommen, dass ein umherstreunender Zombie den zurückgelasse-




NGC Umstrittenes Novum: Das Kistensystem der Vorgänger ist Vergangenheit – Items dürft Ihr nun überall ablegen, über die Lagerrorte gibt die Karte Auskunft.

nen Polygon-Partner als leichte Beute betrachtet – dann bleiben Euch nur Sekunden, ihm zu Hilfe zu eilen oder auf Knopfdruck in dessen Haut zu schlüpfen. Stirbt ein Charakter, bedeutet das auch für den Kollegen das 'Game Over'. Schreibt das Drehbuch keine Trennung vor, ist gemeinsames Vorgehen aber sowieso sinnvoller. Angefangen bei doppelter Feuerkraft im Angesicht gegnerischer Übermacht bis hin zu Rätseleinlagen, welche die Kooperation beider Recken erfordern (z.B. das parallele Aktivieren zweier Knöpfe), stellt Teamwork einen Schwerpunkt von "Resident Evil Zero" dar.

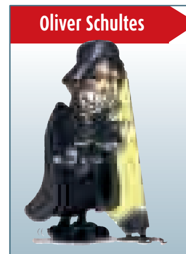
Vieles beim alten

Abseits des ungewöhnlichen Buddy-Features hält sich das jüngste "Zero" mit neuen Einfällen zurück: Ein paar frische Viecher aus Umbrellas Hexenküche hier (u.a. stellen sich Euch bissige Affen und monströse Küchenschaben entgegen), eine neue Waffe (Molotowcocktails) dort – allein die Item-Verwaltung kommt Serien-Veteranen geradezu revolutionär vor. Zwar fassen die Taschen Eurer Helden nach wie vor je maximal sechs Gegenstände, die hassgeliebten Lagerkisten sucht Ihr jedoch vergeblich. Überschüssige Inventarblockierer dürfen nun überall (zumindest an jedem Platz bietenden Ort) abgelegt werden. Ein Blick auf die Karte verrät, wo Ihr welche Habseligkeit hinterlassen habt. Speichern geschieht hingegen konservativ via Farbband und Schreibmaschine. *cg*



NGC Bei den haarigen Riesenspinnen ist simples Vorbeilaufen noch immer die sicherste Überlebens-Taktik.

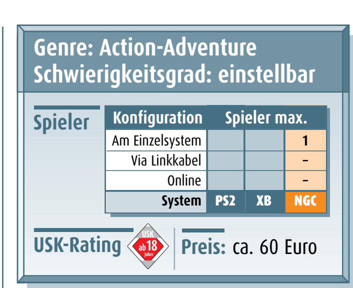
Oliver Schultes



In vielen Belangen kann ich Colins Ausführungen nur zustimmen: "Resident Evil Zero" mag packend und routiniert inszeniert sein, dennoch stellte sich bei mir der angesprochene Gewöhnungseffekt schon kurz nach dem Verlassen des Zugschauplatzes ein. Vielleicht hätten mich eine größere Portion Hintergrundgeschichte, weniger abgedroschene Renderkulissen und das Beibehalten der genialen Abwehrfunktion aus dem Remake des ersten Teils positiver gestimmt – so reicht's bei mir nur zu einem 'Gut'. Im Gegensatz zu meinem Kollegen finde ich die neue, freizügigere Verwaltung der Items äußerst gelungen: Dadurch müsst Ihr nicht mehr mühsam alle Gegenstände in einigen wenigen Räumen horten, sondern dürft Euch selbst eine Organisations-Struktur zurechtlegen.



NGC PAL-Optimal: 60Hz-Modus, multilinguale Untertitel und rotes Blut – deutsche Zocker freuen sich auf eine rundum gelungene Anpassung. Die berühmt-berüchtigten Headshots dürfen dabei natürlich nicht fehlen.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 18 **Preis:** ca. 60 Euro



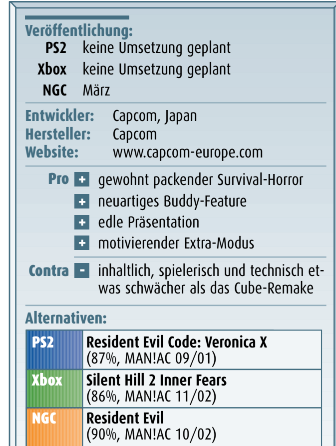
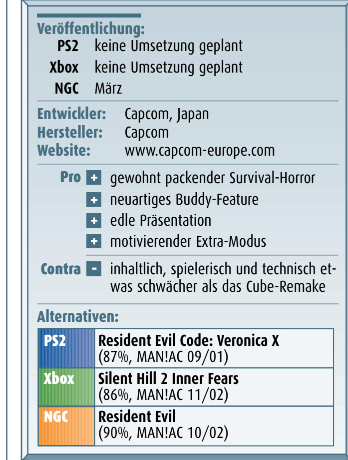
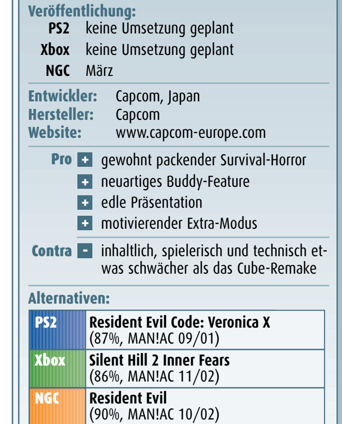
Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
16:9, Dolby Surround, ✓60Hz, ✓ProLogic

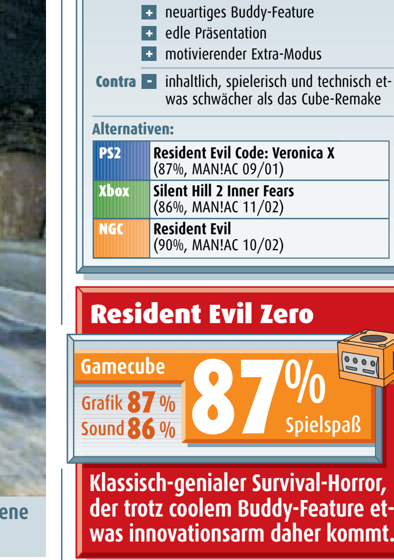
Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC März

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom-europe.com

Pro
+ gewohnt packender Survival-Horror
+ neuartiges Buddy-Feature
+ edle Präsentation
+ motivierender Extra-Modus

Contra
– inhaltlich, spielerisch und technisch etwas schwächer als das Cube-Remake

Alternativen:
PS2 **Resident Evil Code: Veronica X** (87%, MAN!AC 09/01)
Xbox **Silent Hill 2 Inner Fears** (86%, MAN!AC 11/02)
NGC **Resident Evil** (90%, MAN!AC 10/02)



Resident Evil Zero

Gamecube
Grafik 87 %
Sound 86 %
87% Spielspaß

Klassisch-genialer Survival-Horror, der trotz coolem Buddy-Feature etwas innovationsarm daher kommt.

ToeJam & Earl 3



XB Möge die Macht des Funk mit Dir sein! Rap-Schwester Latisha polt ein ungelenkes Menschlein via feuriger Spezial-Attacke zum groovenden Tanzpartner um.



XB Hula Hula: Erfolgreich 'gefunkte' Bewohner erkennt Ihr an der Disco-Kugel.

Nach zwölf Jahren Konsolen-Urlaub kehren die Großmeister des Funk auf Microsofts Xbox zurück: Der dreibeinige Dauerquassler ToeJam und sein dickbäuchiger Kumpel Earl werden dieses Mal vom Alien-Herrscher Funkopotomus gen Erde entsandt, um die zwölf Alben des Funk zurückzuholen. Erstmals wird das abgefahrene Duo von einer weiblichen Glaubensschwester unterstützt: Die Juwelen behängte Latisha sorgt nicht nur für skurrile Rap-Einlagen, sondern steht als spielbarer Charakter parat.

Nostalgische Gefühle

Im Gegensatz zur dezent missratenen zweiten Episode (siehe Kasten) orientiert sich das 128-Bit-Comeback eng am kultigen Sammel-Spielprinzip des Erstlings: In der extraterrestrischen Haut eines der drei Anti-Helden spurtet Ihr über frei schwebende Polygon-Inseln, sammelt allerlei Gegenstände ein und erwehrt Euch der schwadronierenden, amusikalischen Menschenmeute. Dabei werden anfänglich verschlossene Tore in neue Levels durch das Aufklauben von güldenen Schlüsseln entriegelt. Wer hingegen alle fünf Welten (Gras, Stadt, Wasser, Schnee und Wüste) freischalten will, macht sich ans Lösen der Missions-Checklisten: Unter Anleitung dreier vollbusiger Soul-Schwestern wollen Spezial-Fähigkeiten und Musik-Alben entdeckt, simple Botendienste erfüllt oder die humanoide Level-Bevölkerung zum Funk bekehrt werden. Für letztgenannte Missionarstätigkeit stehen Euch diverse Methoden zur Verfügung: So lassen sich frühreife Cheerleader noch relativ lässig via Funk-Fu von Eurem coolen Groove überzeugen, während Presslufthammer bewehrte Bauarbeiter erst nach deftigem Beschuss mit Musiknoten (wahlweise aus der Ego-Sicht oder via Auto-Zielfunktion) ihre dicken Hüften kreisen lassen. Besonders



XB Flugschule: Mit den Sprungschuhen hüpft Ihr von Eiland zu Eiland.

hartnäckige Kulturbanausen wie geifernde Zahnärzte erfordern Rhythmus-Gefühl: Nachdem Euer Alter Ego das passende Extra eingesammelt hat, sperrt der umstehende Gegnerhaufen die Lauscher auf, und Ihr müsst in "Parappa"-Manier brav einen vorgegebenen Beat nachdrücken – schon tanzt der humanoide Mob nach Eurer funkigen Pfeife. Damit Ihr allein mit der musikalischen Erden-Mission nicht überfordert seid, laufen überall hilfreiche Alien-Agenten in abstrusen Verkleidungen umher: Der Karottenmann identifiziert mysteriöse Items oder spendiert gegen einge-



XB Funk-Fu im Doppelpack: Mit Hilfe eines menschlichen Spielers sind selbst Massenangriffe kein Problem – trennt Ihr Euch, wird in den Splitscreen umgeschaltet.

Thorsten Küchler



Ein dreifaches Hoch auf die guten alten Zeiten: Segas traditionsbewusste "ToeJam & Earl"-Rückkehr beweist, dass spaßige Spielideen unvergänglich sind. Wenn die drei aberwitzigen Weltraum-Recken auf urkomische Weise die Lehre des Funk verbreiten und dabei stets einen coolen Spruch samt satirischer Spitzen auf den Lippen haben, können sich selbst bierernste Konsolen-Zocker ein Grinsen nicht verkneifen. Zudem birgt das vermeintlich simple Sammelprinzip einen gehörigen Suchtfaktor der Marke 'Eine Extra-Fähigkeit erspiele ich mir jetzt noch!'. Schade bloß, dass die Motivation nach einigen Stunden arg unter formelhaften Missionszielen und den später ständig wiederkehrenden Widersachern leidet. Die fünf hübsch, aber unspektakulär präsentierten Welten werden zwar durch teils furiose Mini-Spiele wie z.B. die Ballerei auf dem Funkmobil ergänzt, dennoch fehlt es dem Levelaufbau an der nötigen Abwechslung. Freunde klassischer Sammelorgien greifen trotzdem zu: Der charmante, simpel gestrickte Comic-Spaß sprudelt förmlich vor lustigen Einfällen und beim unterhaltsamen Zweispieler-Modus bleibt kein geselliges Auge trocken.



XB Schwing die Hüften: Earl tanzt die Cheerleader in Grund und Boden.

sammelte Dollar-Noten einen höheren Funk-Fu-Gürtel, der kalauernde Bodybuilder bietet 'Xbox Live'-Downloads (neue Levels sowie Charaktere) an und freundliche Hausbewohner spendieren Euch Geschenke.

Extra-Wundertüte

Die 75 verschiedenen Päckchen enthalten in bester "ToeJam & Earl"-Tradition kein unnützes Zeug oder selbstgestrickte Socken von der Omi, sondern füllen Euren Vorrat an Spezial-Fähigkeiten: Mit den Raketenschuhen rast Euer gerade aktiver Alien fiesen Erdenburschen davon, der Ghettoblaster bringt alle Menschen zum Tanzen, per Ikarusflügel schwingt Ihr Euch in die Lüfte und leckeres Sushi füllt die Energieanzeige wieder auf. Wer den beschriebenen Story-Modus schließlich bezwungen und Obermotz Anti-Funk eine Tanz-Lektion erteilt hat, wagt sich an eine Zufalls-Welt oder den launigen Coop-Modus. *tk*

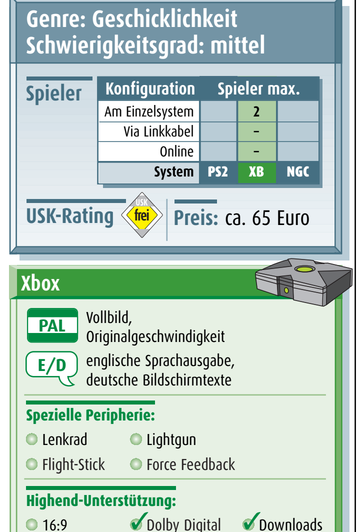


Funky, Baby!

Die Mega-Drive-Zeit von "ToeJam & Earl"

Die Alien-Persiflage "ToeJam & Earl" des Entwickler-Duos Mark Voorsanger und Greg Johnson begeisterte Mega-Drive-Besitzer 1991 mit ihrem famosen Coop-Modus – Sega wie Fangemeinde forderten Nachschlag. Zwei Jahre später war's soweit: "Panic on Funkotron" (siehe Bild) entpuppte sich allerdings als konventionelles, enorm schweres 2D-Hüpfspiel im Comic-Look.





Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem		2	
	Via Linkkabel		–	
	Online		–	
	System	PS2	XB	NGC

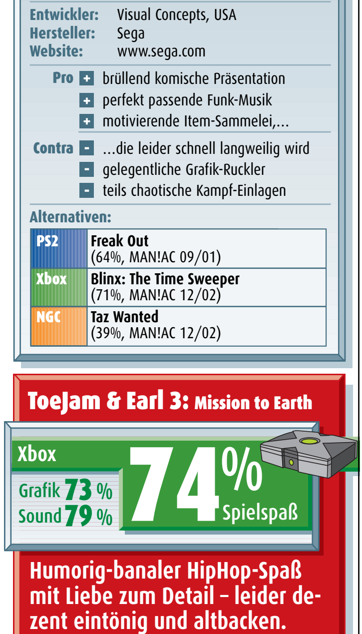
USK-Rating: frei — Preis: ca. 65 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ Downloads
- ✓ 60Hz ○ Soundtrack



Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: März
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Visual Concepts, USA
Hersteller: Sega
Website: www.sega.com

Pro
- \+ brüllend komische Präsentation
- \+ perfekt passende Funk-Musik
- \+ motivierende Item-Sammelei,...

Contra
- – ...die leider schnell langweilig wird
- – gelegentliche Grafik-Ruckler
- – teils chaotische Kampf-Einlagen

Alternativen:
- PS2: Freak Out (64%, MAN!AC 09/01)
- Xbox: Blinx: The Time Sweeper (71%, MAN!AC 12/02)
- NGC: Taz Wanted (39%, MAN!AC 12/02)

ToeJam & Earl 3: Mission to Earth

Xbox — Grafik 73 % — Sound 79 % — 74 % Spielspaß

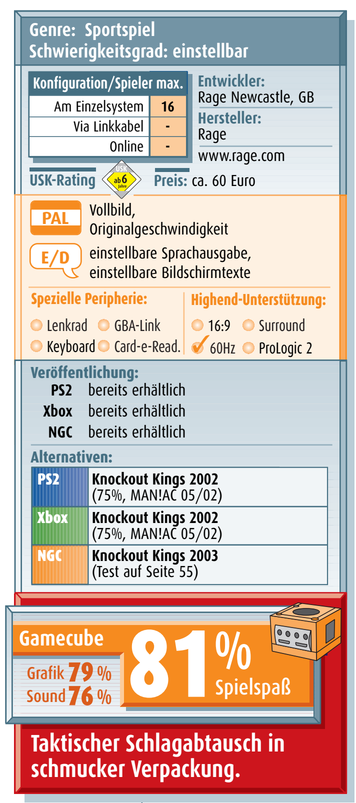
Humorig-banaler HipHop-Spaß mit Liebe zum Detail – leider dezent eintönig und altbacken.

Rocky



NGC Verdiente Prügel: Schmuck-Freak Mr. T kriegt voll eins auf die Zwölf.

Nach erfolgreichem PS2- bzw. Xbox-Comeback darf Gossenboxer "Rocky" jetzt auch auf dem Cube austeilen. Gemäß der aktuellen Konvertierungs-Richtlinien gleicht die Nintendo-Prügelei ihren 128-Bit-Brüdern wie eine Faust der anderen. So kloppt Ihr Euch im nostalgischen 'Movie'-Modus durch alle fünf Leinwand-Einsätze und päppelt Euren Digi-Stallone via Trainingsspielchen auf oder veranstaltet Einzelkämpfe respektive Turniere mit bis zu 16 menschlichen Schlägern – dank Taktik-Einschlag sowie ansprechender Technik die aktuell beste Box-Versoftung. *tk*



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	16
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler: Rage Newcastle, GB
Hersteller: Rage
www.rage.com

USK-Rating: ab 6 — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ GBA-Link
- ○ Keyboard ○ Card-e-Read.

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ○ Surround
- ✓ 60Hz ○ ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: bereits erhältlich

Alternativen:
- PS2: Knockout Kings 2002 (75%, MAN!AC 05/02)
- Xbox: Knockout Kings 2002 (75%, MAN!AC 05/02)
- NGC: Knockout Kings 2003 (Test auf Seite 55)

(Test auf Seite 55)

Gamecube — Grafik 79 % — Sound 76 % — 81 % Spielspaß

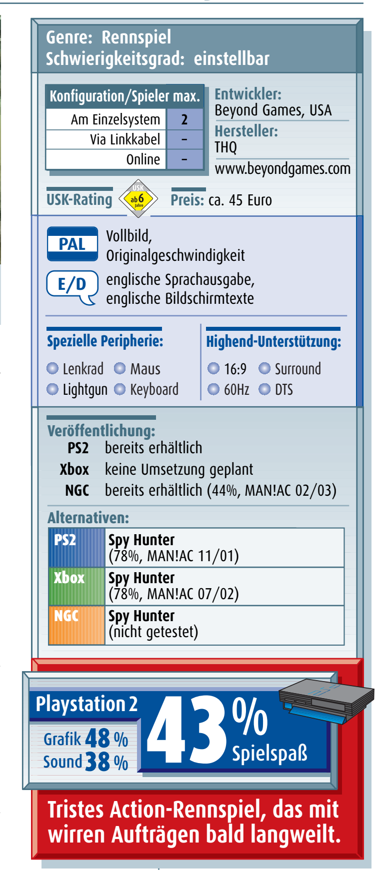
Taktischer Schlagabtausch in schmucker Verpackung.

Hot Wheels Velocity X



PS2 Auch spektakuläre Sprünge und Stunts erhöhen den Spielspaß nicht.

Neben Gamecube-Besitzern werden auch PS2-Zocker von THQ mit einer verqueren Umsetzung ihrer Miniauto-Lizenz beglückt: Statt aus den Mattel-flitzern ein ordentliches 'normales' Rennspiel zu schnitzen, dreht sich in "Hot Wheels Velocity X" alles um futuristische Mini-Missionen – seid rechtzeitig am Ziel, zerstört bestimmte Bauwerke oder eliminiert Eure Gegner. Dank schwächelnder Steuerung, nerviger Kamera und dröger Optik hält sich die Motivation allerdings in engen Grenzen. Da helfen auch eingestreute Tricks nichts mehr, zumal im Gegensatz zum Würfel im Splitscreen nur noch zwei Teilnehmer ran dürfen. *us*



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler: Beyond Games, USA
Hersteller: THQ
www.beyondgames.com

USK-Rating: ab 6 — Preis: ca. 45 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad ○ Maus
- ○ Lightgun ○ Keyboard

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9 ○ Surround
- ○ 60Hz ○ DTS

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: bereits erhältlich (44%, MAN!AC 02/03)

Alternativen:
- PS2: Spy Hunter (78%, MAN!AC 11/01)
- Xbox: Spy Hunter (78%, MAN!AC 07/02)
- NGC: Spy Hunter (nicht getestet)

Playstation 2 — Grafik 48 % — Sound 38 % — 43 % Spielspaß

Tristes Action-Rennspiel, das mit wirren Aufträgen bald langweilt.

Racing Evoluzione



XB Da darf sich "Gotham" eine Scheibe abschneiden: Die Städte von "Racing Evoluzione" sehen ein gutes Stück lebendiger aus.



XB Auf den Ovalen erreicht Ihr die höchsten Geschwindigkeiten.

XB Kurve naht: Die normalen Rennstrecken sind einfach zu meistern.



XB Kompromisslösung: Der Splitscreen ist ebenso detailreich und flüssig wie das Vollbild für Solisten – allerdings fehlen zusätzliche CPU-Gegner.

Dass in Italien nicht nur schnelle Nobelautos (bekanntlich ist im Land des Stiefels u.a. Schumis Rennstall Ferrari beheimatet), sondern auch edle Rennspiele erschaffen werden, wollen Infogrames und die mailändischen Milestone Studios beweisen: Mit "Racing Evoluzione" geht pünktlich zum Frühlingsbeginn ein ambitionierter Xbox-Raser an den Start, der es mit etablierten Größen wie "Project Gotham Racing" oder "Sega GT 2002" aufnehmen will.

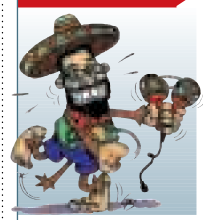
Kursvielfalt garantiert

Gleich vier unterschiedliche Kurstypen sind in "Racing Evoluzione" vereint: Reine Tempobolzer erfreuen sich an einer Auswahl von Ovalen im NASCAR-Stil, hoffnungsvolle Formel-Fans fühlen sich auf eigens gebauten Rennstrecken heimisch.

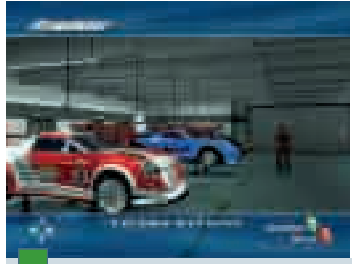
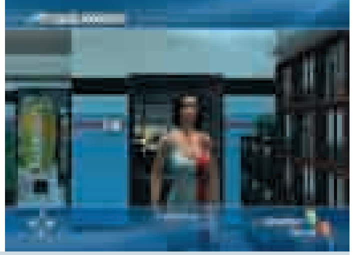
Am anspruchsvollsten sind Stadt- und Bergrennen ausgefallen: Die Kurse durch fiktive Metropolen in USA, Europa und Asien fordern mit haarigen 90°-Kurven und rasanten Tunnelfahrten, plumpes Durchtreten des Gaspedals sorgt unweigerlich für heftige Crashes sowie schlechte Platzierungen. Noch knackiger geht's in den Gebirgen zu, denn dort stehen nicht nur engste Wendungen auf steilen Anstiegen und Abfahrten auf der Tagesodnung. Wer auf einer scheinbar harmlosen Geraden nicht aufpasst, driftet ins Geröll neben der Teerspur und landet im Handumdrehen am Ende des Feldes. Insgesamt sind satte 54 Strecken für jeden Geschmack im Angebot, die mit Rundenlängen von flotten 30 Sekunden bis knallharten fünf Minuten Konzentration und Ausdauer gleichmaßen fordern.

Auch bei der Wagenauswahl hat sich Milestone etwas neues einfallen lassen: Wie es sich für einen Edelraser gehört, locken in den Autoklassen Roadster, Sportwagen, Supercar und

Ulrich Steppberger



Mit "Racing Evoluzione" rast Infogrames aufs Xbox-Rennspielpodest, denn technisch macht die Flitzerei eine Menge her: Egal ob Bergfahrten oder Stadtkurse (ein echter Prüfstein für das kommende "Project Gotham Racing 2") – die detailreiche und edel designte Grafik bleibt immer flott und flüssig, die fein modellierten Fahrzeuge protzen mit schicken Lackreflexionen und Echtzeitschäden. Dazu gesellt sich brachialer Motorensound, lediglich die (zum Glück austauschbare) Musik fällt etwas ab. Dank abwechslungsreicher Kurstypen und satter Streckenzahl kommt keine Langeweile auf, zumal die hohe Gegnerintelligenz für ständig spannende Duelle sorgt. Leider macht sich das Fehlen eines Rückspiegels gelegentlich störend bemerkbar – gezieltes Blocken fällt dadurch schwerer. Wer sich einen "Gran Turismo"-Klon erhofft, liegt falsch: Trotz guter Physiksimulation fährt sich der Spaß angenehm arcadelastig, Fahrzeugeinstellungen beschränken sich selbst im edel präsentierten, aber wenig strategischen Karriere-Modus auf das nötigste – wer einen unkomplizierten und motiverenden Temporausch sucht, ist hier jedoch genau richtig.

XB Im 'Dream Modus' ist die Werkstatt mit Garage und als Blickfang dienender Sekretärin (rechts) die Basis, in der Ihr alle Entscheidungen trefft.



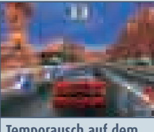
XB Keine Zeit für gemütliches Sightseeing: Die fordernden Bergkurse fallen am längsten und kurvenreichsten aus.

Dreamcar rund 30 lizenzierte Nobelhobel von namhaften Herstellern wie z.B. Mercedes, Lotus, Jaguar, Dodge und Mitsubishi, welche natürlich in Einzelrennen ausgiebig getestet werden dürfen. Das Hauptaugenmerk liegt allerdings auf den speziell für "Racing Evoluzione" von europäischen Designschulen gestalteten Prototypen, die Ihr Euch im Laufe der Rennfahrerkarriere erspielt.

▪ ▪ Vollgasexperten ▪ ▪

Die Mailand-Meilensteine

Auf dem Konsolensektor sind die italienischen Entwickler von **Milestone** zwar noch Neulinge, doch ihre Kompetenz in Sachen Rennspiele beweisen sie seit 1995 eindrucksvoll auf dem PC: In diesem Jahr veröffentlichte das bis dahin unbekannte Team die Arcade-Raserei "Screamer" (für den deutschen Markt kurzerhand "Bleifuß" getauft), die mit blitzschneller Polygon-Optik und unkomplizierter Tempobolzerei selbst das notorisch simulationsvernarrte PC-Volk überzeugte. Nach einem Asphalt- und einem Offroad-Nachfolger wurde von vier auf zwei Räder umgesattelt und für EA das realistische "Superbike" (hat nichts zu tun mit dem gleichnamigen Konsolenverwandten von THQ) entwickelt, das ebenfalls sehr gut ankam.



Temporausch auf dem PC: "Bleifuß" (1995).

Steile Karriere

Im 'Dream Modus' geht Ihr nicht mit einem professionellen Rennstall und bekannten Autos auf die Piste, sondern beginnt ganz bescheiden: Mit einem Mechanikerkumpel entrümpelt Ihr eine Werkstatt, um eine hoffnungsvolle Karriere zu starten. Wie es der Zufall so will, hat der Vorbesitzer Konstruktionspläne hinterlassen, mit denen Ihr Euch den ersten Roadster bastelt – je nach Wunsch schraubt Ihr Euch ein gutes Allroundvehikel zusammen oder einen Flitzer, der sich für spezielle Streckentypen besser eignet als für andere. Danach geht's in die ersten Rennen gegen fünf (in Ovalen sieben) Konkurrenten: Meistens reicht es, pro Lauf einen bestimmten Mindestplatz zu erreichen. Gelegentlich absolviert Ihr aber auch kleinere Meisterschaften: Seid Ihr erfolgreich, kassiert Ihr Preisgeld und motiviert die Zuschauer, Euren mühsam entwickelten Fahrzeugtyp zu kaufen. Die Konsumlust kurbelt Ihr zudem mit Siegen in Herausforderungsrennen an (gewinnt z.B. ein Prestigeduell gegen einen Starfahrer oder setzt Euch bei einer Autopräsentation gegen Konkurrenzprodukte durch). Nur wenn Ihr genügend Kapital und hohe Absatzzahlen erreicht, geht's mit der Entwicklung voran: Aus dem baufälligen Werkstatt-Schuppen wird eine moderne Fabrik samt Sekretärin, Produktionsassistentin und Forschungsabteilung. Letztere ist besonders wichtig, denn in dieser entstehen neue Entwicklungsstufen Eures Vehikels (bei denen Ihr Änderungen in Fahrstil, Gangschaltung und Abtrieb vornehmen dürft) sowie ganz neue Fahrzeuge: Erfüllt Ihr auch mit frischen Supercars und Sportwagen die steigenden Erwartungen, winkt als krönender Abschluss die Entwicklung Eures persönlichen Dreamcars.

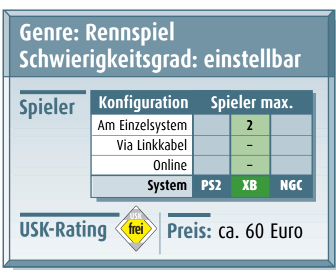
Wer sich ohne Karrieredruck austoben will, wird ebenfalls bedient: Im Arcade-Menü startet Ihr zu Einzelrennen, geht solo auf Zeitjagd oder duelliert Euch mit einem Kumpel (leider ohne Gegner) im Splitscreen. *us*



XB Bei der Innenansicht (links) seid Ihr mittendrin statt nur dabei. Die Kameraperspektive rechts kommt bei offenen Autos am besten zur Geltung.



XB Auch wenn sich Eure Karossen kräftig verbeulen und Funken schlagen – das Fahrverhalten leidet darunter nicht.

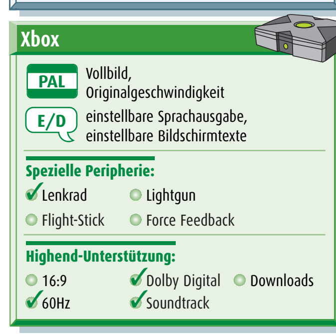


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

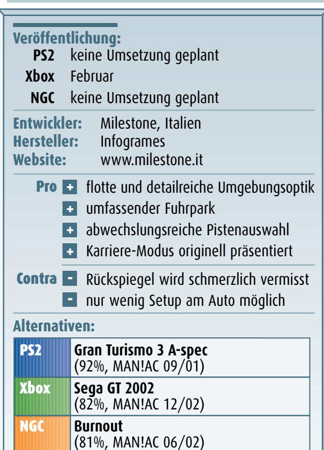


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ Downloads
✓ 60Hz ✓ Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox Februar
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Milestone, Italien
Hersteller: Infogrames
Website: www.milestone.it

Pro
+ flotte und detailreiche Umgebungsoptik
+ umfassender Fuhrpark
+ abwechslungsreiche Pistenauswahl
+ Karriere-Modus originell präsentiert

Contra
– Rückspiegel wird schmerzlich vermisst
– nur wenig Setup am Auto möglich

Alternativen:
PS2: Gran Turismo 3 A-spec (92%, MAN!AC 09/01)
Xbox: Sega GT 2002 (82%, MAN!AC 12/02)
NGC: Burnout (81%, MAN!AC 06/02)



Racing Evoluzione



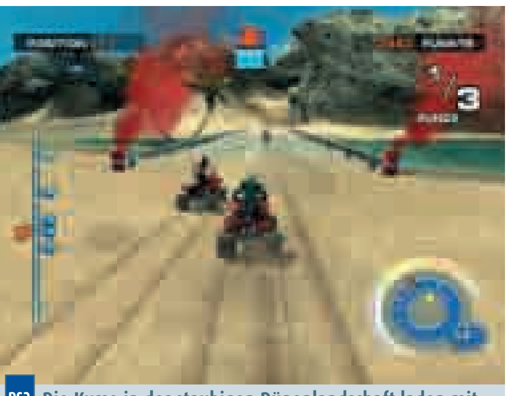
Xbox
Grafik 85 %
Sound 79 %
87% Spielspaß

Schicke und dynamische Edelflitzerei mit starkem Arcade-Einschlag und tollen Strecken.

 Playstation 2  Xbox Gamecube

ATV Quad Power Racing 2

XB Stuntgötter dürfen sich im futuristischen Freestyle-Stadion austoben.



PS2 Die Kurse in der staubigen Dünenlandschaft laden mit langen Geraden besonders zum Rasen ein.



XB Gut getrickst ist halb gewonnen: Wenn Ihr bei der Landung nicht gerade unsanft absteigt, ergattert Ihr so Turbonachschub und wichtige Punkte für die Endabrechnung.

NGC Regen und Sonnenschein: Die Fahrt durch den Industriekomplex wird mit schicken Wettereffekten aufgepeppt.

Wir erinnern uns: Das erste "ATV Quad Power Racing" erschien 2000 für die PSone und verschwand nach berechtigt negativen Kritiken schnell aus den Regalen und in der Versenkung. Auf den Next-Generation-Konsolen versuchen Acclaim nun ein zweites Mal ihr Glück mit dem gleichen Konzept. Damit es dem Nachfolger besser ergeht, holte man sich Profis ins Haus: An "ATV 2" werkelten die britischen Entwickler Climax, die sich vor allem auf die Kreation gelungener Rennspiele (u.a. das Xbox-"MotoGP" oder "Rally Fusion") konzentrieren.

PS2 Nur nicht wackeln: Die Turmherausforderungen verlangen Feingefühl.

Über Stock und Stein

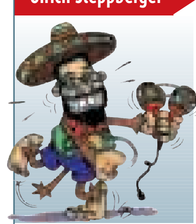
ATVs sind bekanntlich kompakt gebaute Vehikel – entsprechend tretet Ihr nicht auf schnöden Asphaltstrecken an, sondern schlagt Euch quer durch die Pampa: Fünf Szenarien wie eine staubige Wüste, ein Gletscher oder sumpfige Wälder mit je drei Strecken wollen von Eurem 'Vierrad' bezwungen werden. Neulinge erhalten vor dem Rennen hilfreiche Lektionen über den harten Quad-Alltag: Neben Standardmanövern wie dem korrekten Einsatz von Gas, Bremse und Turbo lernt Ihr die Ausführung von Stunts. Letztere vollführt Ihr in ausreichender 'Flughöhe' (am besten, indem Ihr bei der Rampen- und Hügelanfahrt auf Knopfdruck genug Vorspannung erzeugt) mit einfachen Richtungs- und Tastenkombinationen. Gelingt danach die Landung ohne Crash, füllt Ihr so Euren knappen Boostvorrat – auf den solltet Ihr in den Rennen besonders gut aufpassen, denn missgünstige Konkurrenten können Euch (ebenso wie Ihr ihnen) das Speed-Polster mit einem gezielten Tritt abnehmen.

Im Arcade-Modus braust Ihr gegen sieben (Xbox) bzw. fünf (PS2 und Gamecube) Konkurrenten nacheinander auf allen 15 Pisten um die Wette, Herzstück von "ATV 2" ist aber die Karriere: Dort beginnt Ihr in der untersten von drei Meisterschafts-Klassen als blutiger Anfänger mit einem leistungsschwachen Quad und müsst Euch mit Siegen hocharbeiten. Dazu benötigt Ihr Erfolge in den Rennen – allerdings reicht eine vordere Platzierung allein nicht aus, denn die gesammelten Stuntpunkte am Ende eines Rennens werden mit gleicher Gewichtung in der Gesamtwertung berücksichtigt.

Übung macht den Meister

Je nachdem, wie geschickt Ihr Euch anstellt, steigt auf Dauer Euer Gesamtkönnen, Ihr erhaltet neue Quads und einzelne Fahrereigenschaften

Ulrich Steppberger



Beim zweiten Mal klappt alles besser: Lasst "ATV Quad Power Racing 2" nicht einfach wegen des mageren Vorgängers links liegen, sonst verpasst Ihr ein feines und flottes Rennspiel abseits ausgelatschter Asphaltpfade. Die ansehnlichen Strecken gefallen mit einer durchdachten Kursführung, die rasante Vollgaspassagen ebenso bietet wie zahlreiche Sprung-Gelegenheiten. Dass auf Stunts in der Karriere stärker Wert gelegt wird, sorgt für einen ordentlichen Schuss Anspruch im ansonsten recht arcadelastigen Design – etwas unglücklich finde ich nur die fehlende Information über die gesammelten Punkte Eurer Konkurrenten. Ein Lob gibt's für die gelungenen Herausforderungen, speziell die "Super Monkey Ball" inspirierte Turmkletterei ist eine gewitzte Dreingabe. Den Konsolendreikampf entscheidet die Xbox-Fassung vor allem wegen der launigen Vierspieler-Splitscreen-Rennen: Technisch wiederum hält die Gamecube-Umsetzung mit (fast) ebenso flüssiger Bildrate und schicken Texturen locker mit. Nur auf der PS2 fällt die Grafik etwas ab, sieht aber immer noch sehr gut aus.



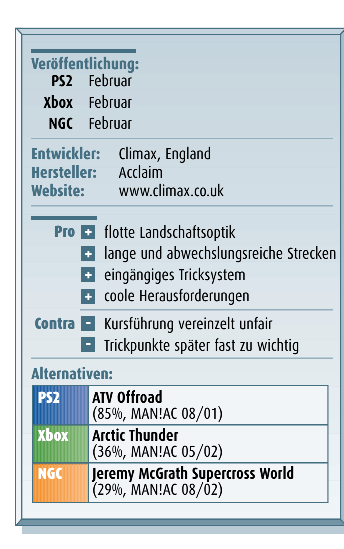
NGC Vorteil Microsoft: Während auf PS2 und Gamecube nur zwei Piloten...



XB ...ran dürfen, kämpft auf der Xbox ein Quartett um den Sieg.

wie Robustheit, Geschick oder Aggressivität werden gestärkt. Außerdem lernt Ihr so nach und nach komplexere Kunststücke, die mehr Punkte einbringen.

Wer abseits vom Karrierestress ran will, findet genügend Abwechslung: In der Freestyle-Arena mit Rampen und einem gewaltigen Looping verblüfft Ihr das Publikum mit spektakulären Tricks. Bei den Herausforderungen saust Ihr im Stadion durch Slalom- und Hinderniskurse oder tretet zu knackigen Turmprüfungen an: Hier erklimmt Ihr mit Eurem Vehikel ein Bauwerk, dessen einzelne Plattformen mit schmalen und schwer zu befahrenen Stegen verbunden sind. Natürlich ist auch für gesellige ATV-Piloten gesorgt: Im Splitscreen treten zwei (PS2 und Gamecube) oder vier (Xbox) Raser gegeneinander an, wahlweise sind CPU-Piloten an- oder abschaltbar. *us*



Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC Februar

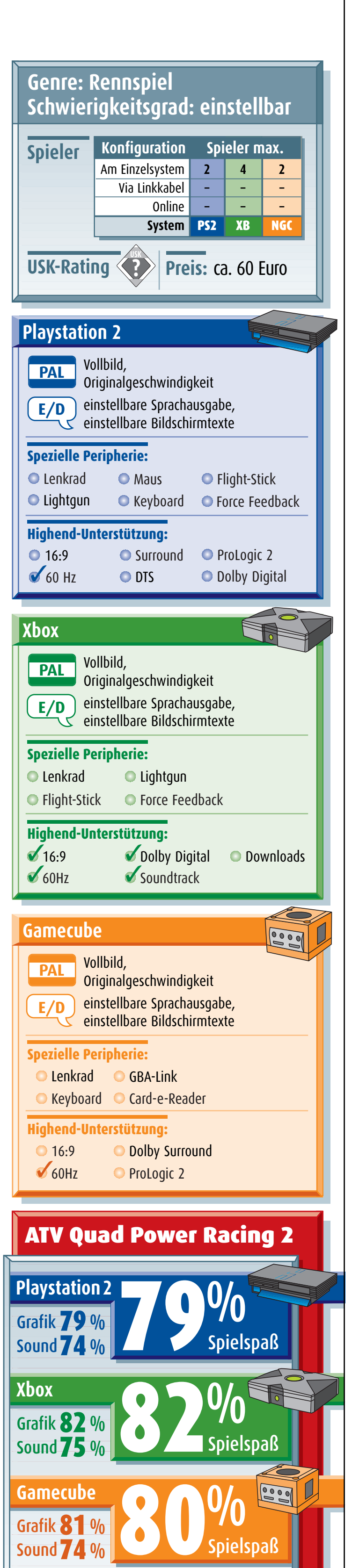
Entwickler: Climax, England
Hersteller: Acclaim
Website: www.climax.co.uk

Pro
+ flotte Landschaftsoptik
+ lange und abwechslungsreiche Strecken
+ eingängiges Tricksystem
+ coole Herausforderungen

Contra
- Kursführung vereinzelt unfair
- Trickpunkte später fast zu wichtig

Alternativen:

PS2	ATV Offroad (85%, MAN!AC 08/01)
Xbox	Arctic Thunder (36%, MAN!AC 05/02)
NGC	Jeremy McGrath Supercross World (29%, MAN!AC 08/02)



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	4	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ? Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ProLogic 2, ✓ 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Xbox
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, ✓ 60Hz, ✓ Soundtrack

Gamecube
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader

Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2

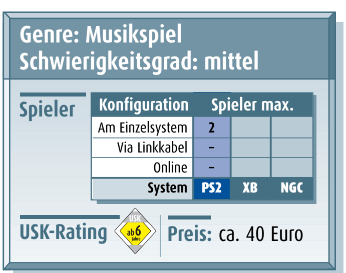
ATV Quad Power Racing 2

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	79 %	74 %	79%
Xbox	82 %	75 %	82%
Gamecube	81 %	74 %	80%

Flotte Offroadraserei mit schicker Grafik, fordernden Rennen und gewitzten Extra-Modi.

Space Channel 5 Part 2

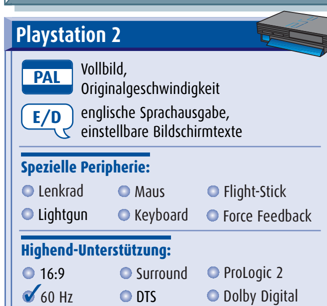

PS2 Space Michael spielt diesmal eine größere und aktive Rolle.


Genre: Musikspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 6 Jahre | Preis: ca. 40 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, ✓ 60 Hz, DTS, Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: United Game Artists, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sega.com

Pro
+ überragende Musik
+ tolle Tanzanimationen
+ neckischer Bonus-Modus
+ Motivation durch erspielbare Extras

Contra
- erneut recht kurz ausgefallen
- Zweispieler-Modus total sinnlos

Alternativen:
PS2: Gitaroo Man (71%, MAN!AC 9/2002)
Xbox: keine erhältlich
NGC: keine erhältlich


Space Channel 5 Part 2
Playstation 2
Grafik 81 %
Sound 92 %
83 % Spielspaß

Hippe Musikspiel-Gaudi mit grandiosem Soundtrack und witziger Handlung, leider arg kurz.


PS2 Auf ihrer Reise befreit Ulala ständig zwangstanzende Opfer der Rhythm Rogues: Je erfolgreicher Ihr dabei seid, umso stärker geht Ihr in den Obermotz-Kampf.




PS2 Neue Klamotten ergattert Ihr im fordernden Dauertanz-Modus (unten).

Ursprünglich sollte "Space Channel 5 Part 2" bereits vor über einem Jahr veröffentlicht werden, wurde dann aber ständig verschoben und fast schon vergessen. Doch das lange Warten hat sich gelohnt, nun geht's endlich mit der sexy Reporterin Ulala in die gelungene zweite Runde.
Diesmal sind es die knubbeligen Rhythm Rogues, die der Menschheit Ärger machen und sie zum erschöpfenden Dauertanz zwingen – helfen kann nur Sangespräsident Peace, der allerdings erst mal aus den Alienklauen befreit werden muss. Wie gehabt marschiert Ulala automatisch durch ein halbes Dutzend Levels, bis sie auf ein Außerirdischen-Grüppchen oder andere Widrigkeiten stößt: Um diese zu überwinden, müsst Ihr ein Tanzduell gewinnen, indem Ihr mit Eurer Heldin die vorgegebenen Bewegungen korrekt nachahmt – neben den vier Grundrichtungen kommen zwei Buttons für 'Chu' (Laserschuss) und 'Hey' (Rettungsbeam) zum Einsatz.

Tanz und Takt

Als Neuerung gibt's diesmal langgezogene 'Chus', bei denen Ihr den Knopf festhalten müsst, sowie Instrumentalsolos: Hier ist die gedrückte Richtung zweitrangig, beim Griff zur Gitarre oder zum Schlagzeug gilt es einfach nur, den richtigen Rhythmus zu treffen. Im Gegensatz zum ersten Teil hängt Euer Vorankommen jetzt unmittelbar von der Einschaltquote ab: Je besser Ihr seid, umso höher fällt sie aus und desto mehr Energie bleibt für Bossduelle übrig.
Wer sich erfolgreich durchtanzt, schaltet zahlreiche Alternativ-Outfits für Ulala frei. Weitere gibt's im Tanzmarathon zu gewinnen: Über 100 Übungen wollen fehlerlos gemeistert sein. Auch zu zweit dürft Ihr antreten, allerdings ist dieser Modus reine Augenwischerei: In der Multiplayer-Variante werden lediglich Richtungs- und Knopfkommandos auf zwei Pads aufgeteilt. *us*

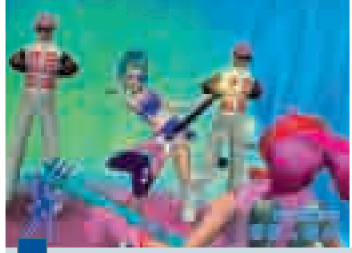
Ulala in echt
Sie leiht der Heldin ihre englische Stimme

Während diesmal ein (zum Glück ähnlich klingender) neuer Akteur dem unsichtbaren Regisseur seine Stimme leiht, wird Ulala auch bei "Space Channel 5 Part 2" wieder von **Apollo Smile** (Bild) gesprochen: Die selbsternannte, aus den USA stammende 'lebendige Animefigur' ist in ihrem Heimatland seit Jahren auf diversen Cons unterwegs und hat darüber hinaus bereits einige leidlich erfolgreiche CDs und Comics (mit ihr in der Hauptrolle) veröffentlicht – in Europa kennt sie dagegen praktisch niemand. Einziges Lebenszeichen hierzulande war ein Song auf dem Soundtrack der Tom-Cruise-Raserei 'Tage des Donners'.

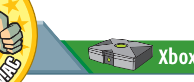


Ulrich Steppberger

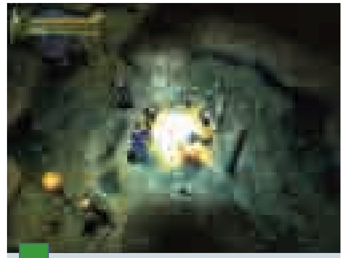
Alte Liebe rostet nicht: Damals wie heute steht bei "Space Channel 5 Part 2" die fabelhafte Musik im Mittelpunkt, welche sich durch noch mitreißendere Mixes des Hauptthemas auszeichnet. Die flippige Geschichte kommt dank der nun durchgehend polygonalen (und damit harmonischeren), aber immer noch wunderbar bunten Optik einwandfrei rüber, die Tanzanimationen sind wie eh und je makellos. Durch den angezogenen Schwierigkeitsgrad, das erweiterte Charakter-Ensemble und witzige Neuerungen wie Tanzmarathon, instrumentale Einlagen oder motivationsfördernde Extra-Klamotten macht's diesmal länger Spaß. Kurz sind Ulalas Abenteuer zwar immer noch, Musikspiel-Fans müssen dennoch zugreifen – zumal der günstige Preis lockt.



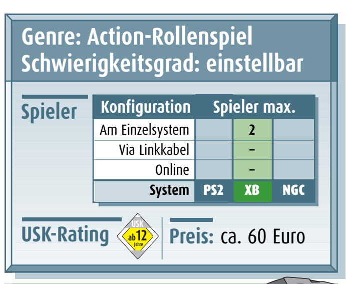

PS2 Musikalische Multitalente: Alte und neue Bekannte wie Pudding (links) und Pine (rechts) fordern Euch zu Instrumental-Duellen heraus.



Baldur's Gate: Dark Alliance



XB Energie des Todes: Wer Mana bunkert, brennt ein Magiefeuerwerk ab.



Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 12 Jahre — Preis: ca. 60 Euro



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich (87%, MAN!AC 01/02)
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: bereits erhältlich

Entwickler: Snowblind Studios, USA
Hersteller: Interplay/Virgin
Website: www.vid.de

Pro
- + hochmotivierende Dungeon-Metzelei
- + effektvolle Hochglanz-Optik
- + brillanter Zweispieler-Modus
- + herrlich intuitive Steuerung

Contra
- – zu knapper Umfang
- – abgedroschene Fantasy-Story

Alternativen:

PS2	Gauntlet Dark Legacy (73%, MAN!AC 07/01)
Xbox	Gauntlet Dark Legacy (74%, MAN!AC 09/02)
NGC	Lost Kingdoms (73%, MAN!AC 09/02)



Baldur's Gate: Dark Alliance

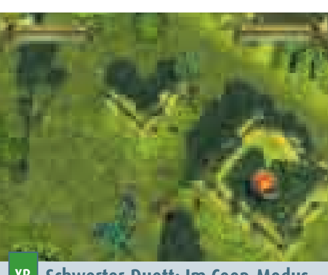
Xbox
Grafik 82 %
Sound 84 %
87 % Spielspaß

In Präsentation wie Spielbarkeit famoses Action-Rollenspiel mit dezent magerem Umfang.

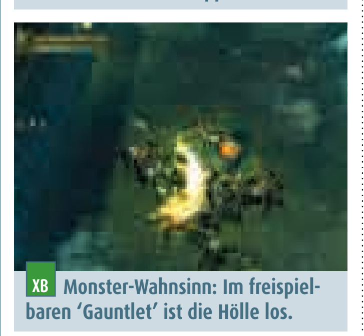


XB Gleich gibt's eins aufs Auge: Der violette Beholder stellt sich Euch vorm ersten Warp-Tor in den Weg – weicht seinen vernichtenden Flammenattacken aus!

Schleimige Monsterhorden dahinraffen, allmächtige Super-Waffen der Marke 'Feueraxt des Aldrion' einsacken und den liebgewonnenen Fantasy-Charakter in neue Level-Sphären aufsteigen lassen – die PS2-Fassung von "Baldur's Gate Dark Alliance" bediente sich hemmungslos beim süchtig machenden "Diablo"-Fundus. Nun dürfen endlich auch Xbox-Schnetzler im altehrwürdigen 'Forgotten Realms'-Szenario für Recht und Ordnung sorgen – Microsoft exklusive Extras oder Erweiterungen sucht Ihr allerdings vergeblich.



XB Schwerter-Duett: Im Coop-Modus macht die Metzelei doppelt Laune.



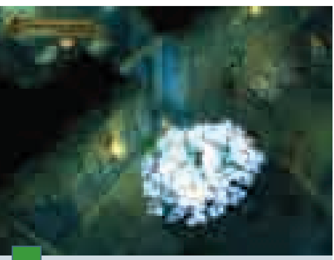
XB Monster-Wahnsinn: Im freispielbaren 'Gauntlet' ist die Hölle los.

Vom Dieb zum Held

Vor Beginn des etwa zehnstündigen Aufstiegs zum omnipotenten Weltenretter wählt Ihr aus dem bekannten Recken-Trio (stämmiger Zwerg, Magie begabte Hexenmeisterin, Fernkampf spezialisierter Waldläufer) Euer präferiertes Alter Ego und stattet alsdann der zentralen Taverne eine Stippvisite ab. In rustikalem Sauf-Ambiente plaudert Ihr mit Stammgästen, ersteht beim ansässigen Halsabschneider eine polierte Rüstung sowie diverse Totschläger und beamt Euch via Teleporter-Trank in den jeweils aktuellen Level.

Dort warten bereits zahlreiche Monstrositäten auf Euch: Ekelhafte Riesenratten, Keulen schwingende Ork-Krieger, Feuerball spuckende Tentakel und Bildschirm füllende Zwischenbosse wollen per Schwertstreich, Bogenschuss oder Magieeinsatz niedergestreckt werden. Geht dem virtuellen Fantasy-Schlächter mal der Lebens- bzw. Zaubersaft aus, hilft ein Schultertasten-Schluck aus der Heiltrank-Pulle. Erlegte Fieslinge spendieren Euch nicht nur einen Goldtaler, sondern zumeist auch rare Gegenstände wie Eisenrüstungen oder sündhaft teure Spezial-Klingen. Bei Nichtgebrauch legt Ihr die durch Leichenfledderei erworbenen Kostbarkeiten im geräumigen Rucksack ab, um den Ramsch später meistbietend zu verhökern.





XB Zauberhaftes Weibsbild: Die Hexe mordet mit effektvollen Sprüchen.

Level me up, Scotty!

Lassen sich die anfänglichen Verliese noch durch hochfrequentes Buttonhämmern durchqueren, seht Ihr in späteren Szenerien wie dem verschneiten Gebirgspass oder den Goblin verseuchten Minenschächten ohne stetes Aufleveln kein Polygon-Land mehr: Abgemurkstes Finstervolk lässt das Erfahrungspunkte-Konto anschwellen und versorgt Euren Bildschirm-Metzger mit hilfreichen Attributs-Verbesserungen. Der so gezüchtete Meister-Meuchler wird nach dem Solo-Abenteuer in den Zweispieler-Modus exportiert, wo Ihr gemeinsam mit einem menschlichen Kumpel gen Xbox-Feindesland zieht. *tk*

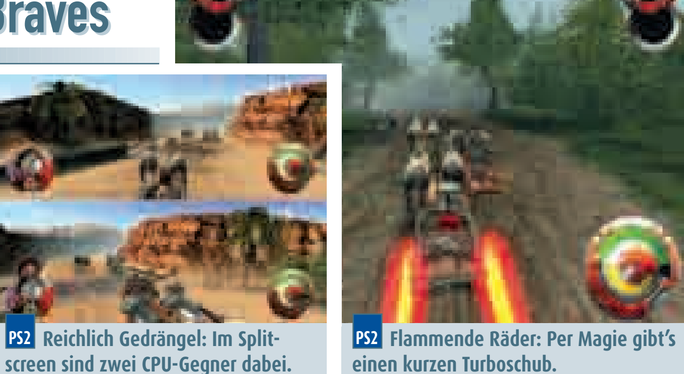
Thorsten Küchler



Sammelsucht statt Statistikfrust: Während verbohrte Nippon-Fanaten ob der Genre unüblichen Hackerei die Nase rümpfen, werden Gelegenheits-RPGler von "Baldur's Gate" gnadenlos in seinen banal-unterhaltsamen Bann gezogen. So zählt die prächtige Inszenierung trotz liebloser 1:1-Konvertierung auch auf der Microsoft-Kiste zur Oberklasse: Derart herrliche Licht- und Wassereffekte, gnadenlos flüssige Massenscharmützel und detaillierte Fantasy-Welten gab's bislang nirgends zu bestaunen. Zudem fügt sich die intuitive Steuerung nahtlos ins stimmige Gesamtkonzept ein. Schade nur, dass sich der fantastische Monsterspaß recht schnell durchspielen lässt und außer einigen Alibi-Missionen nur wenig Abwechslung geboten wird – trotzdem absolut überzeugend!

Ben Hur Blood of Braves

Brot und Spiele aus Frankreich: Microids schickt Euch ins alte Rom und lässt Euch an Wagenrennen teilnehmen. Mit einem Zweiergespann tretet Ihr gegen fünf andere Gladiatoren an und versucht, Euch notfalls mit rabiaten Mitteln als erster über die Ziellinie zu retten. Mit der Peitsche treibt Ihr die Gäule an oder gebt der Konkurrenz Saures, wirkungsvoller sind allerdings Schwerter und Speere: Trefft Ihr einen Kontrahenten, nimmt nicht nur dessen Gesundheit ab, Ihr werdet für spektakuläre Kampfaktionen zusätzlich mit Juwelen belohnt. Von diesen und dem gewonnenen Preisgeld gönnt Ihr Euch im Karriere-Modus neue Ausrüstung wie bessere Räder, Rüstungen und Gäule oder Ihr schaut im Tempel vorbei. Gegen entsprechende Spenden an die Götter erhaltet Ihr Zaubersprüche, die Ihr während der Rennen zu Eurem Vorteil nutzt: Neben Heilkräften für Euren Fahrer oder die vorgespannten 'PS' legt Ihr z.B. magisch einen Gang zu, werft Feuerbälle auf die arglose Konkurrenz oder lasst Stolperfallen hinter Euch zurück. Neben der anstrengenden Wagenlenker-Karriere versucht Ihr Euer Glück alleine oder zu zweit bei Einzelrennen, trainiert die acht Kurse ohne Gegner oder fordert Chronos (bzw. den Zeitrekord) heraus. *us*



PS2 Reichlich Gedrängel: Im Splitscreen sind zwei CPU-Gegner dabei.

PS2 Flammende Räder: Per Magie gibt's einen kurzen Turboschub.

Ulrich Steppberger

Kein zweites Cryo: Zwar fiel Microids bisher nicht gerade durch gute Spiele auf, doch "Ben Hur" gefällt mir überraschend gut – das direkte Duell mit Genrekollege "Circus Maximus" wird klar gewonnen. Waffen- und Magieeinsatz gehen dank überlegter Padbelegung leicht von der Hand, so dass akzeptables Gladiatorenflair aufkommt. Grafisch überzeugen die atmosphärischen Landschaften, während die Animationen der Pferde recht hölzern wirken. Zu meckern gibt's leider dennoch genug: Die Gegner sorgen mit plötzlichen Temposchüben regelmäßig für Verwunderung, während die 'Fahrphysik' bei Remplern nicht immer nachvollziehbar ausfällt – Sandalenträger sehen sich's trotzdem mal an, für kurzweilige Duelle ist "Ben Hur" auf jeden Fall gut genug.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Microids, Frankreich
Hersteller: Vivendi
www.microids.com

USK-Rating: ab 12
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✔ 60Hz, DTS

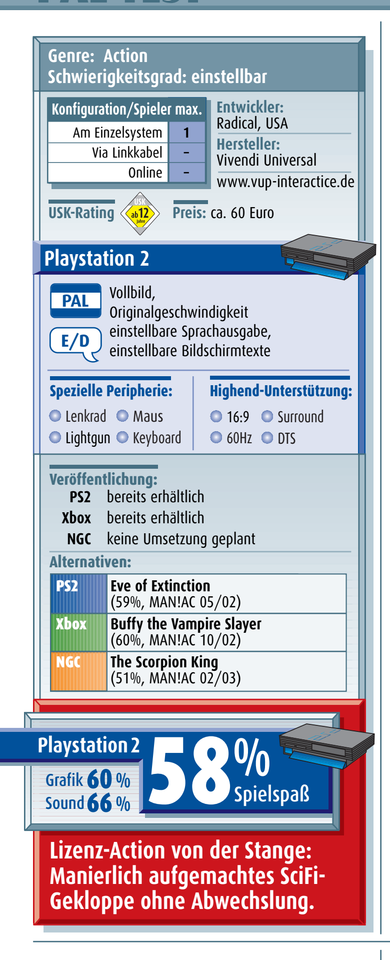
Veröffentlichung:
PS2: Februar
Xbox: keine Umsetzung geplant
NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Circus Maximus (59%, MAN!AC 07/02)
Xbox	Circus Maximus (59%, MAN!AC 07/02)
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 67 %
Sound 60 %
63 % Spielspaß

Ungewöhnliche Historienraserei mit pfiffigen Ideen – der letzte Feinschliff fehlt.


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Radical, USA
Hersteller: Vivendi Universal
www.vup-interactice.de

USK-Rating: ab 12 — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Eve of Extinction (59%, MAN!AC 05/02)
Xbox Buffy the Vampire Slayer (60%, MAN!AC 10/02)
NGC The Scorpion King (51%, MAN!AC 02/03)

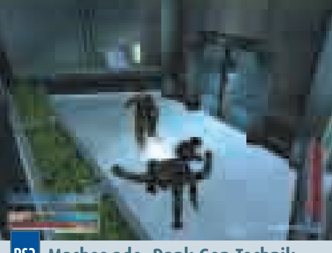
Playstation 2 — Grafik 60 % — Sound 66 % — 58 % Spielspaß

Lizenz-Action von der Stange: Manierlich aufgemachtes SciFi-Gekloppe ohne Abwechslung.

James Cameron's Dark Angel


PS2 Gleich kracht's: Via Sprengsatz verschafft sich Max Zutritt zum Labor.

Horrende Produktionskosten gepaart mit mageren Quoten bedeuteten zwar das Aus für James Camerons SciFi-Serie, aber "Dark Angel"-Amazone Max darf dank Vivendi wenigstens virtuell weiterleben. Im knackigen Polygon-Leib der genmanipulierten Göre latscht Ihr durch knapp zwei Dutzend apokalyptische Szenarien und tretet dem erzbösen Manticore-Konzern in den Allerwertesten – dessen tumbe Schergen haben nämlich eine Eurer Mutanten-Schwestern entführt. Angeleitet von TV-Kumpel Logan löst Ihr fortan banale Schalter-Rätsel, schleicht Euch 'Genick-brechend' in geheime Labore und sprengt stählerne Tore mit Benzinfässern in die Luft. Im brutalen Zentrum der futuristischen Hatz stehen jedoch zahllose Schlägereien mit chauvinistischen Wachmännern: Max erwehrt sich ihrer gebräunten Haut via Fußtritt, Faustschlag, Schulterwurf und den obligatorischen Combo-Manövern. Sind genügend böse Buben vermöbelt respektive der 'Wut'-Balken gefüllt, wird die Digi-Braut richtig sauer und holt zu verheerenden Spezial-Attacken aus. *tk*

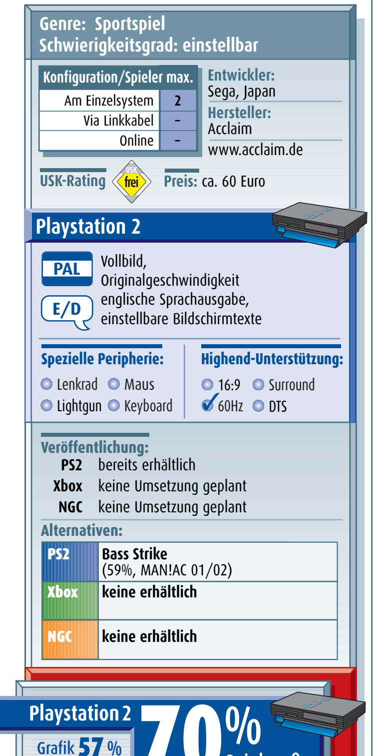

PS2 Machos ade: Dank Gen-Technik verkloppt Ihr gestandene Mannsbilder.


PS2 Harte Typen: Die Manticore-Gehilfen greifen gern von hinten an.

Thorsten Küchler



Wäre das Spiel doch nur so genial wie sein Fernseh-Vorbild: Für arme "Dark Angel"-Anhänger ist die lieblose Versoftung nach dem TV-Aus bereits der zweite Schicksalsschlag. Während die kompetente Präsentation noch mit den originalen Sprechern protzt, kann das müde Fließband-Geprügel allenfalls kurzfristig motivieren – dabei wäre aus der facettenreichen SciFi-Thematik viel mehr rauszuholen gewesen. Der Action-Marsch durch sich stets ähnelnde Zukunfts-Kulissen krankt an unmotivierten Langweiler-Gegnern, hakeliger Schleichsteuerung sowie bemerkenswert lahmen Missionszielen. Was bleibt, ist ordentlich spielbare Lizenz-Kost für zwischendurch, die höchstens für eingefleischte "Dark Angel"-Fanaten von Belang ist – schade um das vorhandene Potenzial.


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Acclaim
www.acclaim.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

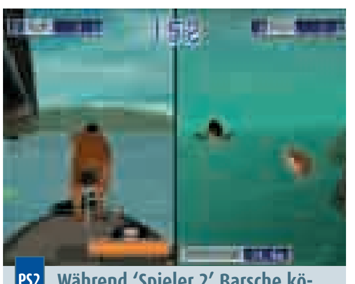
Alternativen:
PS2 Bass Strike (59%, MAN!AC 01/02)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

Playstation 2 — Grafik 57 % — Sound 52 % — 70 % Spielspaß

Petri Heil! Lahm präsentierte, aber spielerisch gehaltvolle Arcade-Fischerei für Geduldige.

Sega Bass Fishing Duel

PS2 Angler-Radar: Der grüne Monitor unten links zeigt den Fischbestand an.


PS2 Während 'Spieler 2' Barsche ködert, macht sein Kumpel eine Pause.

Fans skurrilen Zubehörs erinnern sich mit Freuden an die Dreamcast-Fischerei "Sega Bass Fishing" – wurde der amüsante Nischentitel doch mit einem schicken Angel-Controller samt Spule ausgeliefert. Die PS2-Portierung des zweiten Teils muss freilich ohne diesen technischen Schnickschnack auskommen, bekam dafür aber titelgemäß einen launigen Duell-Modus spendiert, in dem Ihr Euch gegen einen realen oder wahlweise von der CPU dirigierten Fischfang-Experten behauptet. Maritime Novizen sollten sich allerdings zuvor beim 'Free Fishing' bzw. im 'Training' austoben respektive mit der feinfühligen Ruten-Kontrolle vertraut machen: Während Ihr mit dem Stick Euren Kutter durch die Gewässer gurken lasst, dienen Aktions- wie Schultertasten zum analogen Auswerfen appetitlicher Köder. Ist letztgenanntes Lockwürmchen im Wasser, wird genretypisch zur submarinen Ansicht geschaltet – und Ihr wartet bis endlich ein hungriges Schuppentier anbeißt. Nun folgt der kniffligste Teil: Durch dosierten Einsatz von 'R1' wird das Opfer behutsam ins Boot gezerrt – beachtet dabei immer die Spannung Eurer reißfreudigen Angelschnur. Gelingen oder Versagen der Jagd nach blubbernden Kiementrägern hängt freilich von Wetter, Tageszeit, Tümpel sowie Köderart ab. Ohne die Beherrschung dieser diffizilen Parameter seht Ihr besonders im 'Tournament' kein Wasser: Hier gehen PS2-Fischer mit einem vorgegebenen Charakter (lediglich die Gummi-Klamotten lassen sich ändern) bei diversen Wettbewerben rund um den Globus an den Start. *tk*

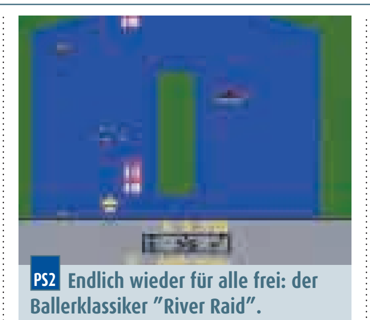
Thorsten Küchler

Obwohl Angelspiele in PAL-Gefilden nur Randerscheinung sind, sollte man Segas Dreamcast-Port nicht als öde Geduldsprobe für Naturfreunde abtun. Im Gegensatz zur meist kruden Genre-Konkurrenz macht die Fischerei nämlich auch Nichtkennern der feuchten Materie Spaß: Die sinnvolle Pad-Belegung ist ruckzuck begriffen und bürgt für schnelle Fangerfolge. Zudem bieten zahlreiche Modi reichhaltig Betätigung wie Herausforderung, um Euch dauerhaft an den Textur-Teich zu locken – beim Fang eines dicken Brummers ist die Freude tatsächlich riesengroß. In technischer Hinsicht lockt die Planscherei dagegen keine Forelle aus dem Bach: Müde modellierte, trotz 60Hz-Option dezent flimmrige Umgebungen nebst nerviger Dudelmusik vergällen den Angel-Spaß.

Activision Anthology



PS2 Spaßige Ganovenhatz aus der Konsolen-Urzeit: "Keystone Kapers"



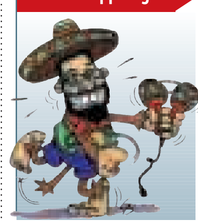
PS2 Endlich wieder für alle frei: der Ballerklassiker "River Raid".

Überraschung im Redaktionsalltag: Entgegen allgemeiner Erwartung bringt Activision seine Atari-VCS-Spielesammlung in PAL-Gefilden auf den Markt – und das ziemlich flott. Speziell für Deutschland wurde sogar der Aufwand getrieben, den hauseigenen Oldie "River Raid" vom Index nehmen zu lassen.

Die Flugzeugballerei gesellt sich zu über 40 anderen Modulen aus der Firmengeschichte, die in den 80er-Jahren für den Konsolen-Urahn Atari VCS veröffentlicht wurden: Sämtliche Klassiker von "Pitfall" über "Enduro", "Keystone Kapers" oder "Decathlon", bis hin zu "H.E.R.O." finden sich ebenso wie diverse frühzeitliche Sport- und Brettspiele oder komplexere Titel aus den späten VCS-Jahren. Abgerundet wird die Sammlung von einer Handvoll guter Imagic-Titel (u.a. "Demon Attack") und den zwei bisher unveröffentlichten Prototypen "Kabobber" und "Thwocker".

Neben traditioneller Minimal-Optik und Piepssound dudeln im Hintergrund auf Wunsch 80er-Lizenzsongs von u.a. Soft Cell, a-ha und Blondie. In den meisten Spielen verbergen sich zudem neckische Gags und Extras, die Ihr durch das Erzielen von High Scores freischaltet – darunter die legendären Aufnäher, alte TV-Werbespots oder diverse Grafikfilter. *us*

Ulrich Steppberger

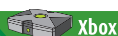


An der "Activision Anthology" scheiden sich die Geister: Spätzwanziger mit intaktem Erinnerungsvermögen und Hang zu Klassikern werden die Oldiesammlung vergöttern, die neue Zockergeneration dürfte dagegen mit dem Minimalisten-Charme nicht viel anzufangen wissen. Entsprechend liebt oder hasst Ihr die "Anthology", weshalb weitere Ausführungen eigentlich unnötig sind. Der Vollständigkeit halber sei aber erwähnt, dass Activision mit der liebevollen Aufarbeitung der eigenen Vergangenheit Maßstäbe setzt: Natürlich finden sich aufgrund der gewaltigen Spielezahl auch einige Gurken im Programm, aber das wiegt die tolle Aufmachung mit den vielen Extras locker wieder auf – zumal der Preis unschlagbar günstig ist.

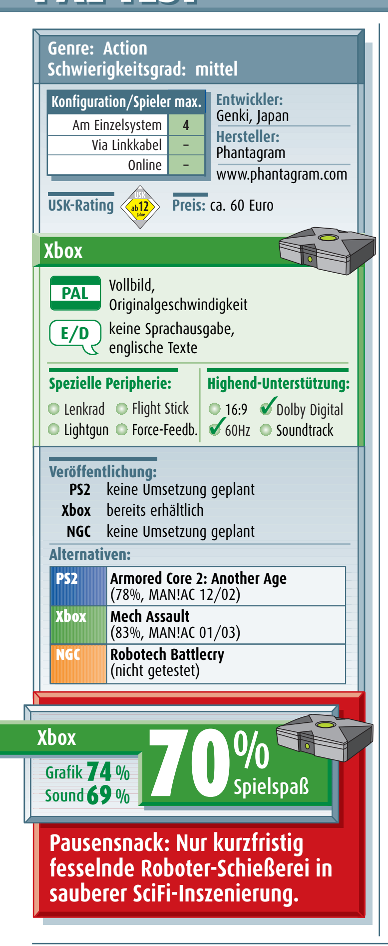




Grandiose und umfassende Sammlung an Kultklassikern für alle Atari-VCS-Veteranen.


Xbox

Gamecube



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Genki, Japan
Hersteller: Phantagram
www.phantagram.com

USK-Rating: ab 12 – Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: keine Sprachausgabe, englische Texte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

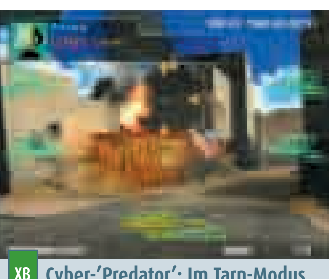
Alternativen:

PS2	Armored Core 2: Another Age (78%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Mech Assault (83%, MAN!AC 01/03)
NGC	Robotech Battlecry (nicht getestet)

Xbox – Grafik 74 % – Sound 69 % – **70 %** Spielspaß

Pausensnack: Nur kurzfristig fesselnde Roboter-Schießerei in sauberer SciFi-Inszenierung.

Phantom Crash


XB Cyber-'Predator': Im Tarn-Modus überrascht Ihr Eure stählernen Feinde.

Das Vertriebsabkommen zwischen Nippon-Hersteller Phantagram und Koch-Media beschert hiesigen Xbox-Besitzern die nächste Roboter-Balgerei. Im Gegensatz zur Genre-Speerspitze "Mech Assault" rüpelt Ihr Euch bar nennenswertem Story-Ballast durch insgesamt vier im futuristischen Tokio beheimatete Arenen. Zwischen den 'Jeder gegen Jeden'-Massenschlachten rüstet Ihr Euren Stahlkrieger mit zahlreichen Geschützen, KI-Chips, Rüstungsteilen sowie diversen Tarnapparaturen aus. Letztere gewähren Euch während der Ego-Shooter-inspirierten Ballereien kurze Verschnaufpausen, in denen Euer Robo-Handlanger für die feindliche Raketen-Aufschaltung unsichtbar bleibt. Wurden letzlich genügend Widersacher in einen dampfenden Haufen Metallschrott zerlegt, klingelt nicht nur der virtuelle Geldbeutel, Ihr klettert zudem auch Ranglisten empor und der Aufstieg in die nächsthöhere Liga winkt. Wer seine digitalen Kampfeinsätze unterdessen mit japanophilem Gedudel untermalen möchte, kauft im virtuellen CD-Laden frisches Ohrenfutter. *tk*


XB Ballern im Quadrat: Der Splitscreen sorgt für gesellige Mech-Duelle.


XB Willkommene Hilfe: Ab und an tauchen frische Energiekanister auf.

Thorsten Küchler



Roboter-Fanaten freuen sich, alle anderen sind gelangweilt: Sofern Ihr mit der inzwischen dezent überstrapazierten Mech-Thematik etwas anfangen könnt und actionreiche Tempoballereien im "Unreal Championship"-Stil präferiert, ist "Phantom Crash" durchaus empfehlenswert. Ansehnliche Effekt-Spielereien (besonders der Tarn-Modus sieht imposant aus), eine schnell begriffene Steuerung und clevere CPU-Piloten summieren sich zu einem spannenden Mech-Spektakel. Um aus der Masse an ähnlichen Titeln herauszustechen, fehlt's Phantagrams Deutschland-Debüt allerdings am nötigen Wiederspielwert: Ärmlich präsentierte Zwischensequenzen, sperrige Menüführung und das viel zu geringe Arenen-Angebot lassen die Motivation allzu schnell abflauen.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Nixxes, Holland
Hersteller: Eidos
www.eidos.com

USK-Rating: ab 16 – Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: minimale Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (85%, 05/02)
Xbox bereits erhältlich (86%, 05/02)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (83%, MAN!AC 01/02)
Xbox	Buffy the Vampire Slayer (60%, MAN!AC 10/02)
NGC	Eternal Darkness (90%, MAN!AC 12/02)

Gamecube – Grafik 80 % – Sound 81 % – **86 %** Spielspaß

Blutiges Vampir-Abenteuer mit feiner Optik und packender Grusel-Atmosphäre.



Legacy of Kain Blood Omen 2

NGC Opulente Stadtkulissen verwöhnen Eure rotglühenden Augen.

NGC Nebelmörder: Schleicht Euch an und versetzt dem Wächter den Todesstoß.

NGC Blutsauger: Kain verzichtet auf den altmodischen Biss in den Hals.

Vampir-Lord Kain darf mit fast einem Jahr Verspätung nun auch auf dem Gamecube seinem blutigen Handwerk frönen – hat sich das lange Warten gelohnt?
Wie auf PS2 und Xbox erforscht Ihr mit Eurem weißhaarigen Polygon-Konterfei die mitten in der industriellen Revolution steckende Stadt Meridian. Aus der Third-Person-Perspektive lauft, springt, klettert und schwebt Ihr durch komplexe 3D-Szenarien, löst hie und da kleinere Schalter- respektive Kistenrätsel und beharkt Euch mit aufdringlichen Sarafanen-Wächtern. Habt Ihr den feindlichen Gegenüber mit Euren messerscharfen Pranken oder diversen Waffen (u.a. Schwerter sowie dornenbesetzte Keulen) ausgeknockt, folgt ein überlebenswichtiges Ritual: Auf Knopfdruck öffnet Kain sein Maul und ein dicker Strahl Blut schießt aus dem zuckenden Leib des Feindes in Euren weit aufgerissenen Rachen.

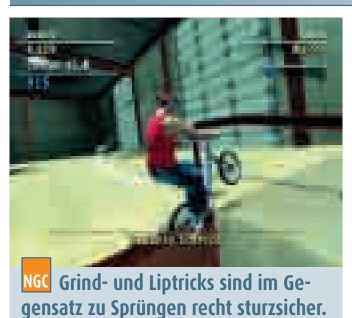
Im Verlauf des Abenteuers lernt Euer Alter Ego nützliche Fähigkeiten hinzu: Kontrolliert via Gedankenkraft Menschen, um mit deren Hilfe verschlossene Tore zu öffnen, verwandelt Euch in eine schemenhafte Nebelgestalt, um hinterrücks zu morden oder benutzt die 'Berserker'-Kraft, um selbst dickere Brocken im Handumdrehen zu erledigen. Bei den mächtigen Zwischenbossen hilft jedoch nur eine ausgefeilte Taktik. *os*

Oliver Schultes

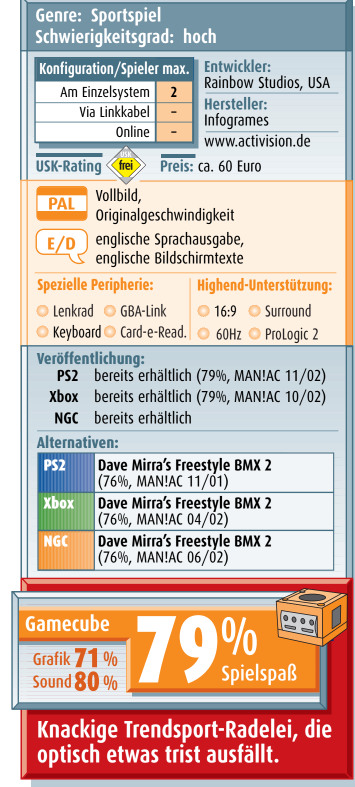


Besser spät als nie: "Blood Omen 2" macht auf dem Gamecube eine hervorragende Figur – optisch ist das blutige Würfel-Abenteuer mit der exzellenten Xbox-Fassung identisch (bis auf Kains fehlenden Echtzeit-Schatten), in puncto Spieldesign gab's schon vor knapp einem Jahr wenig zu kritteln. Das Leveldesign besticht mit abwechslungsreichen wie opulenten Schauplätzen, nur die arg simplen Kisten- und Schalterrätsel hätten etwas fordernder ausfallen können. Der Einsatz der diversen Spezialfähigkeiten macht von Beginn an Spaß, die Motivation, neue Talente zu erwerben und damit herumzuexperimentieren, ist dementsprechend hoch. Wie die PS2-Fassung leidet auch die Gamecube-Umsetzung unter vereinzelten, nicht allzu störenden Streaming-Rucklern.

Mat Hoffman's Pro BMX 2



NGC Grind- und Liptricks sind im Gegensatz zu Sprüngen recht sturzsicher.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Rainbow Studios, USA
Hersteller: Infogrames
www.activision.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (79%, MAN!AC 11/02)
Xbox bereits erhältlich (79%, MAN!AC 10/02)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Dave Mirra's Freestyle BMX 2 (76%, MAN!AC 11/01)
Xbox Dave Mirra's Freestyle BMX 2 (76%, MAN!AC 04/02)
NGC Dave Mirra's Freestyle BMX 2 (76%, MAN!AC 06/02)

Gamecube: Grafik 71 %, Sound 80 % — 79 % Spielspaß

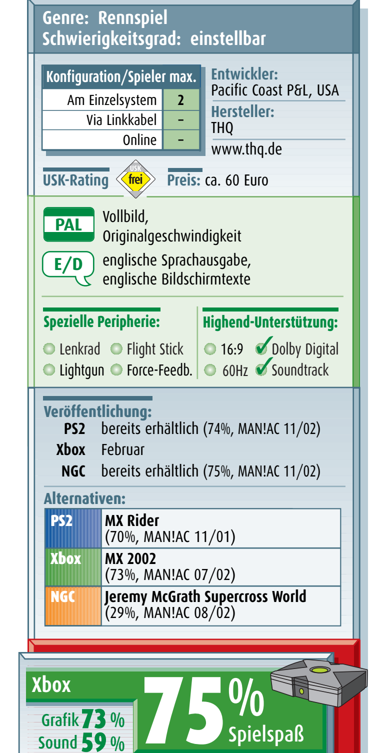
Knackige Trendsport-Radelei, die optisch etwas trist ausfällt.

Auch Gamecube-Besitzer werden mit der kompletten '02'-Ladung beschert: Nach Roll- und Surfbrett sind diesmal die Zweiräder dran, wenn Ihr Euch beim schwierigeren "Mat Hoffman's Pro BMX 2" in bewährter "Tony Hawk"-Manier durch Landschaften voller Rampen und Geländer trickst. Wie gewohnt sammelt Ihr mit Kunststücken Punkte, erfüllt diverse Herausforderungen und lernt mit den neuen 'Flatland'-Tricks frische Stuntmöglichkeiten kennen. Grafisch sieht die Radelei unspektakulär aus, bleibt aber immerhin meist angenehm flüssig. *us*

MX Superfly



XB Und hopp: Kollisionen in der Luft gehen in der Regel schadlos aus.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Pacific Coast P&L, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital ✓, 60Hz, Soundtrack ✓

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (74%, MAN!AC 11/02)
Xbox Februar
NGC bereits erhältlich (75%, MAN!AC 11/02)

Alternativen:
PS2 MX Rider (70%, MAN!AC 11/01)
Xbox MX 2002 (73%, MAN!AC 07/02)
NGC Jeremy McGrath Supercross World (29%, MAN!AC 08/02)

Xbox: Grafik 73 %, Sound 59 % — 75 % Spielspaß

Unterhaltsames Motocross mit viel Umfang und netten Ideen.

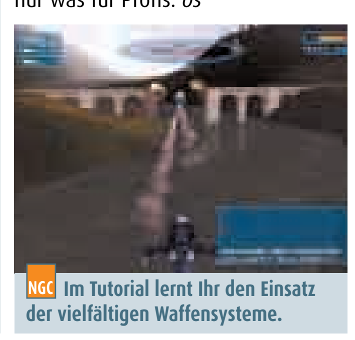
Erst im neuen Jahr dürfen Xbox-Motorsportler bei "MX Superfly" ran, der Trost für die lange Wartezeit prangt prompt im Hauptmenü: Wer Xbox Live sein Eigen nennt, darf zwei zusätzliche Freestyle-Pisten und zehn neue Fahrer downloaden.
Ansonsten blieb alles beim Alten: Auf knapp zwei Dutzend Kursen aller Art (Supercross, Motocross und Freestyle) geht's entweder mit sieben Gegnern um den Sieg oder Ihr vollführt riskante Stunts und Kunststücke. Neben Meisterschaften sorgt eine stattliche Zahl teils skurriler Minispiele für Abwechslung. Optisch sieht's ordentlich, aber unspektakulär aus – eine Probefahrt wird empfohlen. *us*

Fireblade

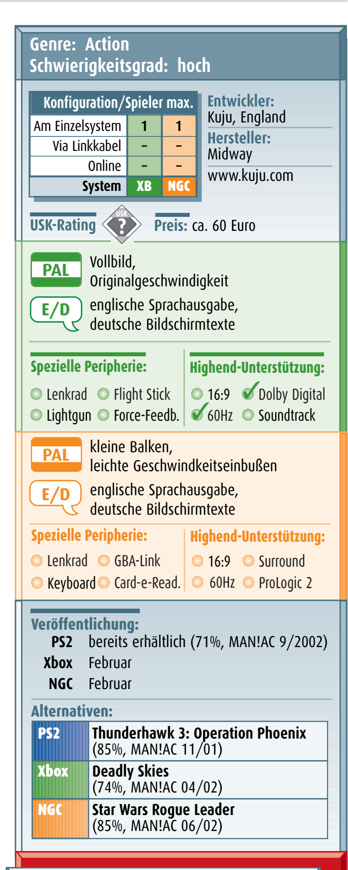


XB Vorteil Microsoft: Von allen drei Versionen spielt sich die Xbox-Fassung dank hübscherer Optik und 60Hz-Modus am besten.

Ein halbes Jahr nach Veröffentlichung der PS2-Fassung dürfen nun auch Xbox- und Gamecube-Besitzer in den Kampf gegen üble Terror-Banden ziehen. An Bord eines Hightech-Kampfhubschraubers gebt Ihr den machthungrigen Bösewichten in vier Kampagnen mit knapp zwei Dutzend Missionen ordentlich Saures.
Mit diversen Waffensystemen (u.a. Lenkraketen, EMP-Geschosse sowie Hochfrequenz-Maschinengewehr) schaltet Ihr Fußtruppen, Panzerverbände, Flakstellungen und Hovercraft-Transporter aus, vernichtet feindliche Basen oder verteidigt hilfebedürftige Zivilisten. Ultramoderne Gimmicks wie Stealth-Funktion und Wärmekamera verschaffen Euch bei diffizilen Infiltrations-Einsätzen den entscheidenden Vorteil. Die Steuerung via Analog-Sticks klappt nach kurzer Eingewöhnung auf beiden Konsolen vorzüglich, in puncto Optik hat die Microsoft-Konsole eindeutig die Nase vorn: Hübsche Wasser- und Spezialeffekte sowie eine höhere Bildrate freuen den Xbox-Zocker. Wie auf der PS2 ist der Schwierigkeitsgrad nur was für Profis. *os*



NGC Im Tutorial lernt Ihr den Einsatz der vielfältigen Waffensysteme.



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	XB	NGC

Entwickler: Kuju, England
Hersteller: Midway
www.kuju.com

USK-Rating: ? — Preis: ca. 60 Euro

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital ✓, 60Hz ✓, Soundtrack

Gamecube:
PAL: kleine Balken, leichte Geschwindkeitseinbußen
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (71%, MAN!AC 9/2002)
Xbox Februar
NGC Februar

Alternativen:
PS2 Thunderhawk 3: Operation Phoenix (85%, MAN!AC 11/01)
Xbox Deadly Skies (74%, MAN!AC 04/02)
NGC Star Wars Rogue Leader (85%, MAN!AC 06/02)



Xbox: Grafik 66 %, Sound 65 % — 72 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 63 %, Sound 60 % — 71 % Spielspaß

Actionreiche, streckenweise frustige Hubschrauber-Ballerei mit abwechslungsreichen Missionen.

HANDHELD

GBA Detaillierte Gestik, Mimik in Nahansicht und spektakuläre Zauber: Bei der 2D-Grafik von "Lunar Legend" steht die charismatische Präsentation der Charaktere im Vordergrund.

Lunar Legend

Dramatisches Märchen: Drachenmeister Alex vertreibt den magischen Eroberer und seine teuflischen Ungeheuer.

Ein Leckerbissen für RPG- und Retro-Fans: Das musikalische Abenteuer "Lunar" erschien 1992 für Mega-CD und gilt als eines der besten Konsolen-Rollenspiele aller Zeiten. 1998 feierte das Märchen auf der Playstation sein Comeback: Die luxuriöse Verpackung, das in Leder gebundene Handbuch sowie beiliegende Soundtrack- und "Making of"-CDs machten die Neuauflage zum Sammlerstück (Bild rechts unten) – leider nur für Importspieler.

Ihr habt beide Versionen verpasst? Kein Problem, denn Ubi Soft bringt eine zweite Neuauflage für den Game Boy Advance: In den USA ist das Modul bereits im Handel, einen Deutschland-Termin gibt es aber noch nicht.

Lunar Legend

Game Boy Advance

Entwickler:	Game Arts, Japan
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	nicht bekannt

Eine Rollenspiel-Legende auf Advance-Kurs: Die Story ist erstklassig, aber hoffentlich geht bei der Schrumpfkur nicht zuviel Atmosphäre verloren.

Auf göttlicher Mission

In "Lunar Legend" steuert Ihr den jugendlichen Draufgänger Alex, der seinem Idol Drachenmeister Dyne nacheifert. In jeder Generation wird einer dieser Helden geboren, er soll die Göttin Althena vor den Mächten der Finsternis beschützen. Dass Alex tatsächlich einer dieser Drachenmeister ist, stellt sich erst im Laufe des Abenteuers heraus. Zunächst zieht er als Abenteurer durch die Welt, um das Böse in jeder Form zu bekämpfen: Gemeinsam mit der Sängerin Luna und seinem pummeligen Freund Ramus vertreibt er Piraten, Diebe und Monster. Später stoßen weitere Charaktere wie Priesterin Jessica und Schwertschwinger Kyle zu der Party, die maximal vier Helden umfasst. Dank der putzigen Animationen und witzigen Dialoge werden Euch die Figuren schnell ans Herz wachsen: Die Helden fuchteln aufgeregt mit den Armen, heben warnend den Zeigefinger und zittern vor Furcht, wenn's unheimlich wird. Für Lacher sorgt die fliegende Katze Nall, die Eure Schützlinge mit vorlauten Sprüchen aufheitert und ihre Neugier anstachelt – die fröhlichen Dialoge prägen den Hauptteil des Abenteuers, Action-Einlagen gibt es dagegen kaum.





GBA In der Oberwelt reist Ihr per Tastendruck von Ort zu Ort (links) – Schauplatz der Handlung sind nur die verschiedenen Lokalitäten, die Ihr zu Fuß erkundet (rechts).

Kompaktes Abenteuer

In puncto Spielmechanik erwartet Euch traditionelle Rollenspielkost: Ihr steuert den Helden aus der Vogelperspektive durch Zauberwald, antike Festungen und Kerker, sammelt reichlich Schätze und knackt einige Schalterrätsel. Giftpilz und Wegelagerer fallen die Party regelmäßig per Zufall an, dann wird rundenweise zugeschlagen und gezaubert.

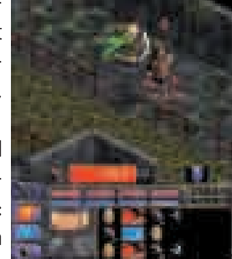
Mit der Schrumpfkur von CD auf Modul hat Ubi Soft den Spielablauf vereinfacht: In der Oberwelt könnt Ihr nicht mehr herumlaufen, sondern nur noch die einzelnen Lokalitäten anklicken. Ebenfalls der Schere zum Opfer gefallen sind die vielen Anime-Filme und Gesangseinlagen, in denen Luna magische Mächte beschwört: Neue Charaktere werden mit einem Standbild eingeführt und Luna trällert ein 'La-la'-Sample. *oe*

Komfortabel spielen mit Pocket-PCs

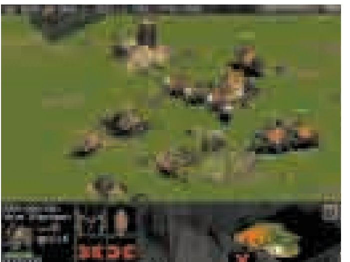


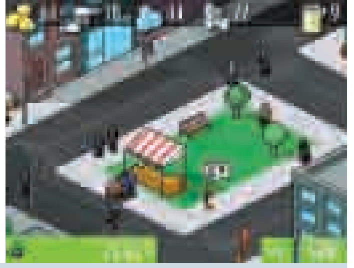
Für einen neuen Pocket-PC ('Ipaq H3800' links und 'Toshiba E570' rechts) zahlt Ihr je nach Ausstattung 350 bis 800 Euro.

Der Game Boy hat es vorgemacht, jetzt ziehen Handys und Taschencomputer nach: Mobile Spiele sind der ideale Pausenfüller für U-Bahn und Warteschlange. Nach dem Pionier Ubi Soft beliefern jetzt auch andere Videospiel-Majors wie Sony und Capcom Pocket-PC-Spieler mit erstklassiger Software. Ein aktueller Pocket-PC besitzt einen Intel PXA250-Prozessor mit 200 oder 400 MHz, einen farbigen LCD-Bildschirm mit 240x320 Pixeln und 64 MB Speicher. Das eingebaute Betriebssystem nennt sich "Windows for Pocket-PC 2002": Der WinCE-Nachfolger lässt sich wie ein 'großes' Windows grafisch modifizieren, liest Eure Handschrift und enthält Mini-Versionen von Mediaplayer, Outlook, Word und Exel. Die Spiele downloaded Ihr auf den PC und übertragt sie via USB-Kabel: Zu den aktuellsten Titeln zählt Sonys "Everquest", für das Ihr keine Online-Verbindung braucht – in dem Action-Rollenspiel stürmt Ihr 15 isometrische Grusel-Levels, löst zehn Missionen und vermöbelt 25 Monster wie Orcs oder Zombies – das macht auch solo Spaß. Echtzeitstrategen bestreiten in Ziosofts renommiertem "Age of Empires" historische Schlachten oder kommandieren in "Strategic Assault" von Xten Games Panzer und Schlachtschiffe. Dank aufwändiger Grafik und flottem Spielablauf stehen Echtzeit-Strategiespiele ganz oben auf der Wunschliste der Pocket-PC-Spieler. Ihr entdeckt auch originelle Spielkonzepte: Im Aufbau-Strategiespiel "Lemonade Inc." verkauft Ihr Limonade, studiert den Wetterbericht und platziert Euren Tischladen auf belebten Spielplätzen oder in Einkaufsstraßen. Ihr macht Minus? Kauft einen Kühlschrank und studiert die Umsatz-Statistik! Es wird aber auch Action geboten: Im Hubschrauber-Spiel "Chopper Alley" ballert Ihr Euch aus der Ego-Perspektive (links) durch 25 explosive Missionen. Dank Bluetooth oder Datenkabel können Pocket-PCs ins Internet, Online-Spiele sind aber die Ausnahme: "Mobile Chess" (www.pocket-games.com) verbindet Euch mit den Duell-Servern der Schach-Gemeinschaft FICS, Ihr könnt selber spielen oder die Matches der Meister verfolgen. Das Online-Casino (www.pocketcasinos.com) lädt sogar kostenlos zum "Mobile Blackjack": Wer allerdings seine Kreditkarten-Daten eingibt und den Online-Modus wählt, legt echte Dollar auf den virtuellen Tisch. *oe*



Kämpfen und Sammeln: Sonys "Everquest".



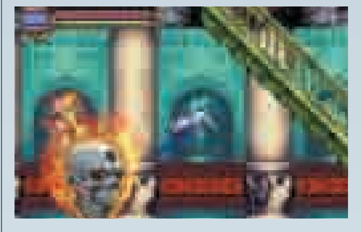


Die Preise für Pocket-PC-Spiele schwanken je nach Hersteller zwischen fünf und 40 Euro: "Age of Empires" (links) und "Lemonade Inc." (rechts) kosten je 20 Euro.

Handheld-Themen im Überblick

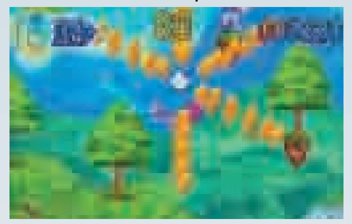
Seelentausch per Kabel

Mit "Castlevania: Aria of Sorrow" verspricht Konami eine weitere GBA-Episode der gruseligen Vampir-Serie: Held Soma Cruz soll über 100 neue Attacken und Talente lernen, die man mit Seelen kauft. Freunde können diese Extras via Linkkabel tauschen.



Nights into Dreams

Der berühmte Sega-Titel feiert in der Gamecube-Version von "Phantasy Star Online Episode 1&2" ein Comeback als Ballerspiel, das Ihr via Linkabel auf den Game Boy downloaded.



POCKET NEWS

Film-Handheld mit WinCE

Anfang Januar präsentierte Bill Gates den ersten Prototypen einer auf WinCE basierenden Handheld-Plattform: "Media2Go"-Geräte werden von Samsung, Sanyo, View Sonic sowie iRiver entwickelt und spielen über das eingebaute LC-Display sowie Lautsprecher und Kopfhörerausgang digitale Filme, MP3-Musik und Foto-Shows. Platz dafür ist jede Menge: Auf der geplanten 20-GB-Festplatte speichert Ihr 8.000 Lieder, 175 Stunden MPEG4-Filme oder 30.000 Bilder. Mit den Win-PCs kommunizieren die Handhelds via USB oder Firewire.

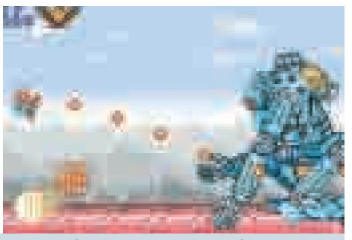
MP3-Recorder für Game Boy

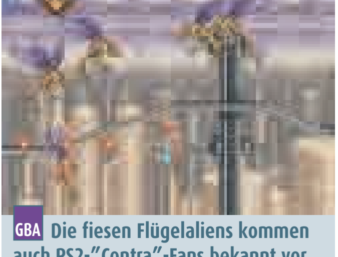
Mit Kemcos Modul 'GBA Music Recorder MP3' kann Euer Game Boy Advance MP3-Musik abspielen und aufnehmen: Als Wechselspeicher dient Compact Flash, eine 8-MB-Karte liegt bei. Der Recorder besitzt einen eigenen Kopfhöreranschluss sowie eingebautes Mikrophon und Ton-Eingang. Datenraten von 64 bis 128 kbps sorgen im MP3-Modus für ordentliche Qualität, Ihr könnt auch unkomprimierte WAV-Dateien speichern. Auf dem Game-Boy-LCD bedient Ihr japanische Menüs und einen Equalizer, mit fünf eigenen Tasten und AA-Batterie funktioniert das Modul auch eigenständig. Beim Importteur zahlt Ihr ca. 90 Dollar.



Contra Advance: The Alien Wars EX

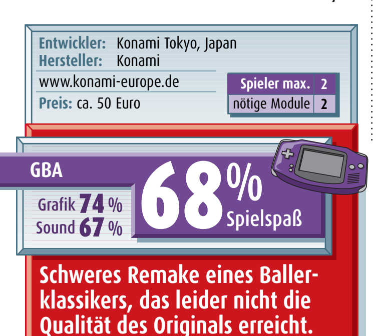
Konami im Retro-Rausch: Während sich PS2-Besitzer über eine brandneue Folge der legendären "Contra"-Serie freuen (siehe Test ab Seite 48), bekommen GBA-Fans ein modifiziertes Remake der SNES-Episode – in hiesigen Gefilden als "Super Probotector" bekannt – serviert.
Die Draufsicht-Levels des Originals fielen dabei der Schere zum Opfer, zum Ausgleich freuen sich Handheld-Söldner über frische, seitlich scrollende Abschnitte. Auch das Waffensystem wurde überarbeitet: Veteranen vermissen Smartbombs und die Möglichkeit, zwei Ballermänner gleichzeitig mit sich zu tragen. Stoßt Ihr auf eine Extra-Kapsel, gilt es stets aufs Neue zu entscheiden, ob Ihr das Standard-MG gegen Laser, Flammenwerfer oder zielsuchende Raketen tauschen wollt – wodurch ein wesentliches taktisches Feature flöten geht. Vom Ablauf her gibt's "Contra" wie gehabt. Sprich: Ein bis zwei Spieler ziehen simultan los, um in scrollenden Bitmap-Levels anstürmende Otto-Normal-Schurken sowie Bossgegner im Sekundentakt zu zerballern. Ärgerlich das Speichersystem: Statt auf eine eingebaute Batterie sichert Ihr Euren Fortschritt in Form eines 18-stelligen Passworts auf Papier – unkomfortabler geht's kaum. *cg*



GBA Im neuen zweiten Abschnitt kämpft Ihr an Bord eines gegnergespickten Zugs – leider ist die voll belegte Steuerung für die Knopfanordnung des GBA nicht optimal.

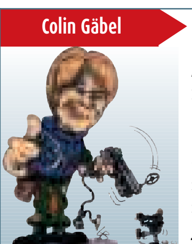

GBA Die fiesen Flügelaliens kommen auch PS2-"Contra"-Fans bekannt vor.


GBA Die leicht ungenaue Kollisionsabfrage sorgt bei diesem Boss für Frust.

Entwickler: Konami Tokyo, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2



Schweres Remake eines Ballerklassikers, das leider nicht die Qualität des Originals erreicht.

Colin Gäbel


Was zu 16-Bit-Zeiten für Furore sorgte, begeistert auf dem GBA nur noch in Maßen. Woran allerdings weniger der packende, effektgespickte Ablauf Schuld ist, als vielmehr die vorgenommenen Änderungen. Keine Smartbombe mehr, mit der man sich in scheinbar ausweglosen Situationen den Weg freisprengen kann, keine zwei Waffensysteme, die spontanen taktischen Wechsel ermöglichen. Letzgenannter Wegfall ist besonders in Anbetracht des haarigen Schwierigkeitsgrads ärgerlich: Allzu schnell übersieht Ihr auf dem Winzdisplay des Handhelds ein heransausendes Projektil. Prompt geht mit dem ausgehauchten Leben auch die just eingesackte Wumme flöten. Hartgesottene Jump'n'Shoot-Fans freuen sich dennoch auf traditionelle 2D-Action nonstop.

Shining Soul



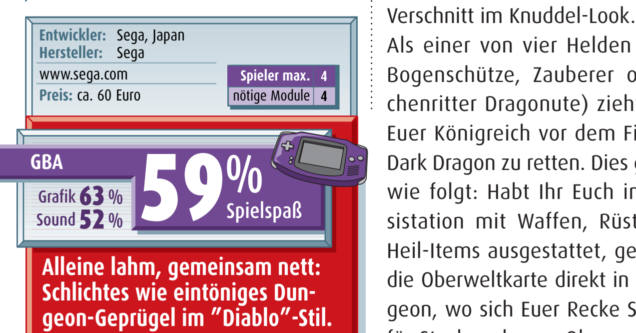
GBA Nach einem Kerkerausflug stockt Ihr in der Zeltbasis Eure Vorräte auf – im fertigen Spiel gibt's deutsche Texte.


GBA Pro Level dürft Ihr einen 'Skill'-Punkt auf Waffenfertigkeiten verteilen.

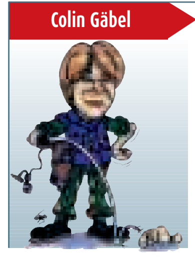

GBA Außer stumpfem Buttonsmashen fordern Euch die Dungeons wenig ab – die CPU verkraftet zudem nur fünf Feinde gleichzeitig.

Beim Namen "Shining" horchen altgediente Sega-Fans auf, steht der Titelzusatz doch seit Mega-Drive-Zeiten für exquisite RPG- bzw. Strategiekost. Die vorliegende GBA-Episode hat mit den Highlights vergangener Tage allerdings nur wenig gemein. Vielmehr erwartet Euch ein dröger "Gauntlet/Diablo"-Verschnitt im Knuddel-Look.
Als einer von vier Helden (Krieger, Bogenschütze, Zauberer oder Drachenritter Dragonute) zieht Ihr aus, Euer Königreich vor dem Finsterling Dark Dragon zu retten. Dies geschieht wie folgt: Habt Ihr Euch in der Basisstation mit Waffen, Rüstung und Heil-Items ausgestattet, geht's über die Oberweltkarte direkt in den Dungeon, wo sich Euer Recke Stockwerk für Stockwerk zum Obermotz durchmetzelt. Ist dieser erledigt, zieht Ihr nach kurzem Heimataufenthalt in die nächste Kerkeranlage. Die Keilereien verlaufen in Echtzeit: Auf Knopfdruck beharkt Ihr das Lumpenpack je nach Heldenklasse mit Schwert, Pfeil oder Feuerball. Via L-Taste wechselt Ihr dabei jederzeit zwischen verschiedenen im Gepäck befindlichen Waffen. Habt Ihr genügend Erfahrung erkämpft, dürft Ihr Punkte auf Statuswerte wie Lebensenergie oder Verteidigung verteilen und Eure Waffenfertigkeiten erhöhen. Letzteres resultiert in einer Reihe hilfreicher Spezialangriffe. Wer nicht gern alleine prügelt, lädt via GBA-Link bis zu drei Mitstreiter zur Kerkerexpedition ein. Die eingebaute Batterie fasst vier Spielstände. *cg*

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Sega
www.sega.com
Preis: ca. 60 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

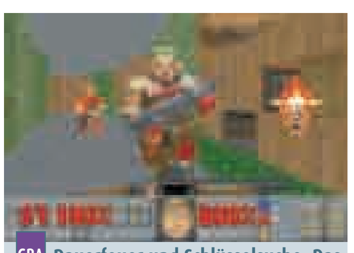


Alleine lahm, gemeinsam nett: Schlichtes wie eintöniges Dungeon-Geprügel im "Diablo"-Stil.

Colin Gäbel


Ein wohlklingender Name macht noch kein gutes Spiel: Leider gelingt es dem GBA-Abenteuer nicht, den glanzvollen Ruf von Segas "Shining"-Universum aufs Handheld zu retten. Eintöniges Knöpfchendrücken bestimmt den Alltag des tumben "Diablo"-Verschnitts. Von Rätseln oder Geschicklichkeitstests kaum eine Spur. Unermüdlich metzelt Ihr zähe Monster nieder, bis sich in den langweilig aufgebauten Kerkern irgendwo der Weg ins nächste Stockwerk öffnet. Interessante Story-Wendungen oder Sub-Quests sucht Ihr ebenfalls vergeblich. So hämmert Ihr Kerker für Kerker auf die Tasten und stockt zwischendurch im Dorf Eure Vorräte auf. Lediglich mit mehreren Spielern hat das auch technisch schlichte Geprügel seinen Reiz. Für Solisten ist's aber Geldverschwendung – schade.

Doom 2



GBA Dauerfeuer und Schlüsselsuche: Das klassische Konzept bürgt für Kurzweil.



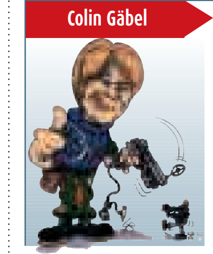
GBA Technisch und inhaltlich hängt "Doom 2" den Vorgänger ab – höhere Auflösung sowie vielfältigere Monster machen's möglich.

GBA Dämonen-Debütanten: Die kybernetischen Spinnenroboter – Archanotron genannt – heizen Euch nur in Teil 2 ein.

Was grünes Blut so alles möglich macht: Während die übrigen Versionen von "Doom 2" nach wie vor ein Schattendasein in Index-Gewahrsam fristen, gelang dem GBA-Remake der Sprung von der Liste der jugendgefährdenden Schriften – der Inhaltsungleichheit sei Dank!

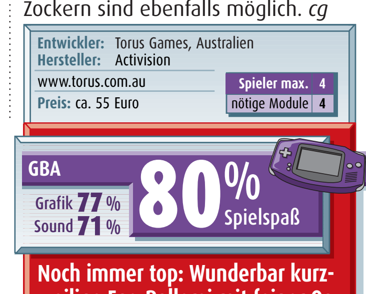
Um die Portierung auf Nintendos Mini-System kümmerten sich die Australier Torus Games, die bereits mit "Duke Nukem Advance" ein exzellentes Händchen für Ego-Shooter im Hosentaschenformat bewiesen. Fans des ersten "Doom" (welches unter Federführung der Amis von David A. Palmer Productions entstand) freuen sich entsprechend über höhere Grafikauflösung sowie erstmals Hintergrundmusik. Von einer Waffe – der doppelläufigen Schrotflinte – und einer Handvoll frischer Monster abgesehen, unterscheidet sich das Sequel aber inhaltlich kaum vom Original. In 30 Levels gilt es wie eh und je unzählige Dämonen abzuschlachten, Schlüsselkarten aufzustöbern und nach Geheimräumen Ausschau zu halten. Vier Speicherstände fasst die eingebaute Batterie, Deathmatches mit maximal genauso vielen menschlichen Zockern sind ebenfalls möglich. *cg*

Colin Gäbel



Bereits der erste Teil hat mir auf Nintendos Konsolen-Winzling jede Menge Spaß gemacht, das Sequel setzt noch mal einen drauf. Die höher aufgelöste Optik kommt der Spielbarkeit deutlich zu Gute, die ordentliche neue Hintergrundmusik peppt die Kerkerstapfereien atmosphärisch auf. Am spielerischen Kern der Ego-Legende ändert das – einigen frischen Fieslingen und der doppelläufigen Flinte zum Trotz – natürlich wenig: Wer eine simpel konzipierte aber ungemein ausgereifte Labyrinth-Action sucht, liegt bei "Doom 2" goldrichtig. Auf stationären Systemen mittlerweile übliche Adventure- oder Stealth-Ansätze hat das zehn Jahre alte Konzept nicht zu bieten. Fazit: Zumindest Genre-Fans kommen am nach "Duke Nukem Advance" besten GBA-Shooter nicht vorbei.

Entwickler: Torus Games, Australien
Hersteller: Activision
www.torus.com.au
Preis: ca. 55 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

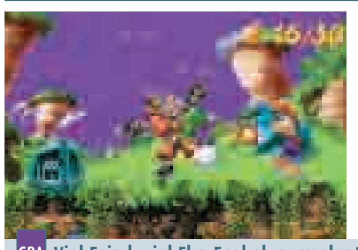


Noch immer top: Wunderbar kurzweilige Ego-Ballerei mit feiner Optik und vielfältiger Monstergarde.





Rayman 3

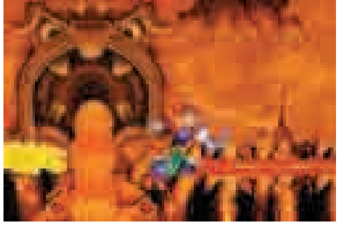



GBA Viel Feind, viel Ehr: Egal ob normaler Piratenschuft (links) oder ein nur mit passender Taktik bezwingbarer Obermotz – Goldlocke Rayman schafft sie alle.

Im Gegensatz zu den großen Konsolenbrüdern kommt "Rayman 3" auf dem GBA ohne Untertitel aus, denn das Geschehen orientiert sich nur begrenzt an Episode Drei: Zwar seid Ihr auch hier unterwegs, um Froschkumpel Globox vom verschluckten schwarzen Lums zu befreien, doch eigentlicher Hauptschurke ist Entenkapitän Klingenbart – der war bekanntlich bereits der Kontrahent im zweiten Teil. Entsprechend marschiert Ihr vorwiegend durch Szenarien dieser Folge: Neben den allgegenwärtigen Cyber-Piraten trefft Ihr auf alte Bekannte wie die Fee Ly, von der Ihr regelmäßig neue Fähigkeiten spendiert bekommt, oder Sumpfschlange Sssam, mit der Ihr eine Runde Mode-7-Wasserski lauft.



GBA Flotter Surfer: Bei Bombenkontakt geht sofort ein Leben flöten.




GBA Rayman nutzt regelmäßig ungewöhnliche Transportmittel wie Pflaumen (oben) oder rennende Raketen.

Neben den normalen Abschnitten, in denen Ihr Euch hüpfend und an Ringen schwingend durch in alle Richtungen scrollende Szenarien schlagt, werdet Ihr mit Endgegnern konfrontiert oder müsst zwischenzeitlich Euer Geschick in besonderen Prüfungen beweisen: Navigiert eine rennende Rakete über unsicheres Terrain oder paddelt mit einem Pflaumenfloß durch Lavaströme. *us*

Entwickler: Ubi Soft, Frankreich
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de
Preis: ca. 60 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 1

GBA
Grafik 83 %
Sound 78 %
85 % Spielspaß

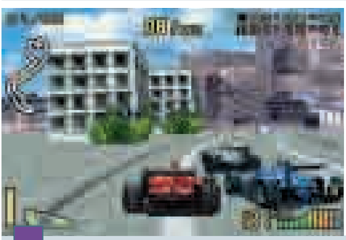
Fordernde, aber faire 2D-Hüpferei mit gewitzten Renneinlagen und toller Grafik.

Ulrich Steppberger



Endlich entfaltet "Rayman" sein Handheld-Potenzial: Die erste GBA-Hüpferei litt unter dem frustigen Schwierigkeitsgrad, der Nachfolger macht's deutlich besser. Zwar zieht auch "Rayman 3" nach der ersten Welt deutlich an (und wird fordernder als der große Konsolenbruder), doch mit etwas Übung kommt Ihr überall weiter. Dank der witzigen Mode-7-Abschnitte, gelungenen Ideen wie den Pflaumen/Raketenritten und den downloadbaren Levels (sofern Ihr das Gamecube-Spiel habt) fällt das Abenteuer erfreulich motivierend und abwechslungsreich aus. Technisch gibt's nichts zu meckern: Die bezaubernde Knuddelgrafik mitsamt liebevoll animiertem Helden und die passende Märchenmusik lassen kaum Wünsche offen.

F1 2002




GBA In Monte Carlo (links) fällt die spärliche Randoptik besonders auf. Immerhin gibt's vor den Rennen für jede Kurve Tempo-Empfehlungen (Karte rechts).

Ausgestattet mit der Lizenz zur vorjährigen WM, hüpft Ihr bei "F1 2002" in Boliden von Ferrari, McLaren, Williams & Co. und brettert über 17 Rennpisten rund um den Globus. Neben Einzelrennen und kompletter Meisterschaft inklusive Qualifikations-Training lassen sich eigene Wettbewerbe basteln. Auf Wunsch beeinflusst Ihr neben Rennlänge und Schwierigkeitsgrad das Wetter – Regen und Sonne stehen zur Wahl.
Grafisch gefällt die Flitzerei mit großen Autos und hübscher Kursgrafik, dafür müsst Ihr trotz originalem Streckenlayout auf jegliche Steigungen und Gefälle verzichten. Röhrende Motorensamples sorgen für PS-Stimmung, dafür hakt's aber leider im Rennverlauf: Durch die sehr direkte Steuerung sind nervige Dreher schnell passiert, zumal Ihr bei der späten Kurvenanzeige die Stärke einer Biegung oft erst ziemlich spät erkennt. Wer sich damit anfreunden kann, darf mal Probe rasen. *us*

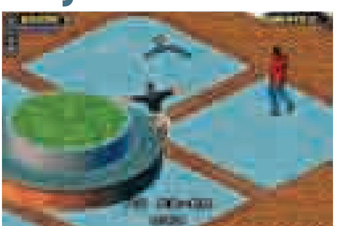
Entwickler: Magic Pockets, Frankreich
Hersteller: Ubi Soft
www.magicpockets.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 75 %
Sound 76 %
64 % Spielspaß

Ansehnliche F1-Raserei, die aber bei Steuerung und Übersicht mit Mängeln kämpft.



Tony Hawk's Pro Skater 4



Neues Jahr, neues Glück: Natürlich darf die obligatorische "Tony Hawk"-Fortsetzung auf dem GBA nicht fehlen. Da auch diesmal das gleiche Team zuständig war, sucht Ihr technische Fortschritte vergebens, das optisch gute Niveau wurde entsprechend gehalten. Viel neu ist dagegen im Spielablauf, wie auf PS2 & Co. skatet Ihr nun frei durch die sechs Levels und meistert ohne Zeitdruck Aufgaben. Dazu gesellt sich eine Ladung neuer Tricks, für Handheld-Sportler lohnt sich's. *us*

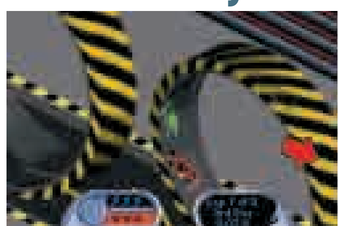
Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Activision
www.activision.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 80 % Sound 70 %
86 % Spielspaß

Gleiches Spiel wie immer: Starke Skateboard-Simulation für unterwegs.



Hot Wheels Velocity X

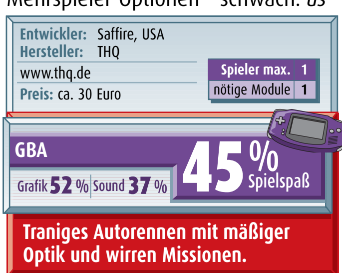


Miniflitzer auf Minikonsole: Mattels 'Hot Wheels'-Autos müssen auch auf dem GBA zum wenig erbaulichen "Velocity X" ran. Wie auf PS2 und Gamecube absolviert Ihr im Rahmen einer abstrusen Story ein Rennen nach dem anderen, gelegentlich sind auch Aufträge als Botenfahrer oder Objektesammler dran. Die schlichte isometrische Grafik sorgt für ein akzeptables Maß an Übersicht, kommt aber recht lahm daher. Dazu gibt's eine klobige Steuerung, jedoch keinerlei Mehrspieler-Optionen – schwach. *us*

Entwickler: Saffire, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de
Preis: ca. 30 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 52 % Sound 37 %
45 % Spielspaß

Traniges Autorennen mit mäßiger Optik und wirren Missionen.



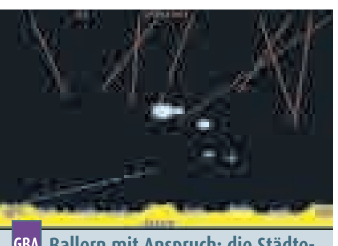
Atari Anniversary Advance



GBA Gab's sogar als Trainingsversion für's Militär: "Battle Zone".



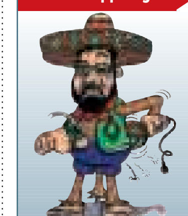
GBA Auch ohne Trackball gut spielbar: der Insektenkiller "Centipede".



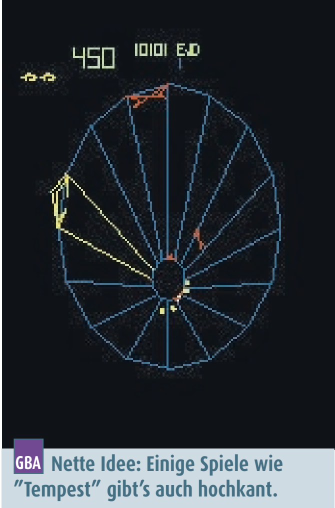
GBA Ballern mit Anspruch: die Städteverteidigung "Missile Command".

Oldie-Sammlungen sind in: Nachdem bereits Konami, Namco und Midway ihren alten Spielhallen-Fundus auf dem GBA recycleten, gibt's nun auch eine Handvoll Titel aus Nolan Bushnell's Pionierschmiede. Das "Atari Anniversary Advance"-Modul vereint ein halbes Dutzend Klassiker, die zwischen 1978 und 1980 weltweit zahllose Geldstücke schluckten. Der "Arkanoid"-Urahn "Super Breakout" bildet als Reaktionstest die Ausnahme, denn beim Rest dreht sich alles ums Ballern: Neben der Insektenjagd "Centipede" und dem dezent strategisch angehauchten "Missile Command" schießt Ihr Euch durch die Vektorpioniere "Asteroids", die Panzerjagd "Battle Zone" (die einige Jahre auf dem Index verbrachte) sowie das innovative "Tempest". An Extras gibt's lediglich die Möglichkeit, einige Titel im Hochkantformat zu zocken sowie ein schlicht ausgefallenes Multiple-Choice-Quiz über Wissenswertes zu den integrierten Spielen. *us*

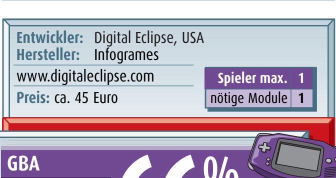
Ulrich Steppberger



Da hätte man mehr draus machen können: Retro-Sammlungen haben bei mir immer einen Stein im Brett, doch "Atari Anniversary Advance" ist mir zu lieblos für eine freundlichere Miene. Zwar gibt's mit sechs Titeln mehr Auswahl als etwa beim "Namco Museum", aber mit der Auswahl bin ich nicht glücklich: Die Vektorautomaten mit ihren dünnen Linien sind zwar spielerisch am interessantesten, fallen aber auf dem düsteren GBA-Display denkbar ungünstig aus – da hilft auch der Gag mit dem Hochkant-Kippen des Bildes nur bedingt. Kurios auch, dass fast alle Spiele im Original eine Steuerung hatten, die sich auf dem Digikreuz des Handhelds nur bedingt gut umsetzen lässt. Wer Oldies liebt, schaut sich's mal an, denn vom Retro-Charme blieb trotzdem genug erhalten.



GBA Nette Idee: Einige Spiele wie "Tempest" gibt's auch hochkant.



Entwickler: Digital Eclipse, USA
Hersteller: Infogrames
www.digitaleclipse.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 26 %
Sound 24 %
66 % Spielspaß

Ordentliche Sammlung alter Spielhallen-Klassiker, allerdings lieblos präsentiert.



SECOND HAND

SUCHE

PLAYSTATION

Medal of Honor Frontline, zahle maximal 50 Franken oder tausche gegen Metal Gear Solid oder Gran Turismo3. Verkaufe Metal Gear Solid2 für 40 Franken, Gran Turismo3 für 35 Franken. Verkaufe Nintendo64-Spiele für 1 Euro.
Benjamin Abegglen, Schleifweg 475, 3852 Ringgenberg, Schweiz

SONSTIGES

Kaufe ständig **Konsolen aller Art**, auch Exoten sind gesucht. Einfach alles von 8-128 Bit anbieten, auch gerne große Sammlungen. Zahle Höchstpreise, auch für PC-Engine.
Tel. 08586/979855
(Mike, von 12-20 Uhr)

Für PS2: Virtua Tennis2, Kingdom Hearts, Contra (us oder PAL). Für Xbox: NHL Hitz 2003, Serious Sam, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (PAL). Für Gamecube (us): Metroid Prime. Verkaufe Resident Evil1 + Zero, für PS2 Socom US Navy Seals, für Xbox Dead to Rights.
T./SMS. 0041-796559786 (abends)

Suche PSone, PS2, Nintendo64 und Dreamcast-Spiele. Listen mit Preisvorstellungen an:
Linda Held, Bruchstr. 4, 60594 Frankfurt

Ich suche laufend **Videospiele & Spielkonsolen** aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox – auch komplette Sammlungen, einfach anrufen.
Tel. 0160/97933018



VERKAUFE

NINTENDO

Gamecube: Resident Evil 30 Euro, Star Wars Rogue Leader 30 Euro.
Tel. 09261/64764 (ab 19 Uhr)

Verkaufe **Nintendo64 mit 4 Spielen** + NES mit 4 Spielen + Sega Mega Drive mit 13 Spielen. Nur zusammen zu verkaufen für 350 Euro oder tausche gegen Gamecube mit 2 Spielen.
Tel. 02293/903065 (Alex)

Verkaufe **Super Mario Sunshine**, Luigi's Mansion und Spy Hunter. Preis VHB oder tausche gegen Starfox Adventures + Harry Potter2.
Tel. 040/6531818 (15-17 Uhr)

SEGA

Verkaufe **Sega Mega Drive2 mit 20 Spielen** und 2 Controllern für 15 Euro.
Tel. 0160/95162868

Verkaufe **für Saturn**: Battle Station 25 Euro, Bomberman 45 Euro, Congo (us) 35 Euro, Darius Gaiden (jp) 35 Euro, Deep Fear 35 Euro, Enemy Zero 35 Euro, In the Hunt (us) 35 Euro, Striker 1945 (jp) 65 Euro, Theme Park 25 Euro usw.
Tel./Fax. 030/6258637

Dreamcast + 23 Spiele: Shenmue1+2, Crazy Taxi, Dead or Alive2, Soul Calibur, Jet Set Radio, Sonic2, Vanishing Point, Resident Evil Code: Veronica, NBA 2K, F355 Challenge, Grandia2, Shadow Man, Rainbow Six, Sega GT usw., 2 Controller, 3 VMs für 450 Euro.
Tel. 0162/6993092

Verkaufe **Dreamcast mit 14 Spielen** (Headhunter, Soul Calibur, NBA 2K usw.), 1 Memory Card, 1 Vibration Pack, Lightgun, RGB-Kabel und 2 Controller, nur zusammen für 200 Euro.
Tel. 0174/8736638

Dreamcast mit Modem, ohne Pad (55 Euro), Illbleed (us, 34 Euro), Dead or Alive2 (us, 25 Euro), Zombie Revenge (jp, 24 Euro), Marvel vs. Capcom2 (jp, 34 Euro).
Tel. 0171/6309142
(Thomas, Mo-Mi 9-16 Uhr, Do-Fr 22-1 Uhr, Sa-So, 12-1 Uhr)

Dreamcast + Lightgun + VCU + 11 Spiele wie Horrorspiel, Alone in the Dark, Skies of Arcadia, Shenmue1+2, Shadow Man, Gunshooter usw. für 150 Euro.
Tel. 09261/64764 (ab 19 Uhr)

PLAYSTATION

Verkaufe **Silent Hill2**, ist wie neu, nur einmal gespielt, für 40 Euro.
Sascha Röck, Neelandstieg 11, 21147 Hamburg,
Tel. 040/7960837

Eine **PS2** für 280 Euro mit Memory Card, DVD-Fernbedienung, 2 Analogcontroller und Demospiele.
SMS: 0160/95077622
(Andreas, Fr-So 15-0 Uhr, Mo-Do 17-22 Uhr)

PSone mit 13 Spielen, 3 Memory Cards, Flugsteuerknüppel-Joystick, Controller sowie Xploder, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 03334/352029

PS2-Spiel DTM Race Driver, Preis 30 Euro.
Tel. 0261/76223

Spiele für PS2: Extermination, Onimusha1, Red Faction1, Tekken Tag Tournament, Deus Ex, Thunderhawk Operation Phoenix für je 15 Euro. WWF Smackdown 20 Euro, Turok Evolution, Terminator: Dawn of Fate 40 Euro.
Tel. 0621/661172

PS2: Drakan 30 Euro, Silent Hill2 30 Euro, Zone of the Enders 10 Euro. Xbox: Commandos2 35 Euro, Conflict Desert Storm 35 Euro.
Tel. 02361/667774

Verkaufe **PS2** + Memory Card + 6 Spiele, z.B. Metal Gear Solid2, Half-Life (dt), alles Top-Zustand. Außerdem Nintendo64 + 22 Spiele, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 07551/4666, 0160/99820291

Verkaufe/tausche **PS2, Xbox + Gamecube-Spiele**. PS2: GTA Vice City, Project Zero, Need for Speed Hot Pursuit2. Xbox: Amped, Turok Evolution, Splinter Cell, Timesplitters2, NFL Fever, Unreal Championship. Gamecube: Starfox Adventures, Eternal Darkness, Luigi's Mansion, Mario Sunshine usw.
Tel. 02551/864787

Verkaufe **für PSone** Lunar Silver Star2 Eternal Blue 40 Euro, Einhänder 30 Euro, Threads of Fate 20 Euro.
Tel. 0179/5704411 (auch SMS)

(Ver-)Kaufe **PS2- und Gamecube-Spiele** Shox, Burnout2, NHL2002, Onimusha2, Conflict Desert Storm, Colin McRae Rally3 usw. Alle Spiele PAL mit Anleitung, je nach Alter 23-30 Euro. Saturn, PSone-Spiele ab 5 Euro. Versand per NN.
Tel. 0177/5191673, 06262/3475 (bis 20 Uhr)

PS2 + Memory Card + 2 Controller + DVD-Zubehör + 15 Topspiele, z.B. Grand Theft Auto: Vice City + NHL2003 + This Is Football 2003 + UFC + DTM Race Driver + Final Fantasy10 und mehr für 400 Euro.
Tel. 02289/875440

FIFA2002, Tekken Tag T., GTA3, Medal of Honor Frontline, Red Faction, Timesplitters, Dead or Alive2. Alle in sehr gutem Zustand, Preise nach Vereinbarung.
T. 02251/605521, 0162/7572553

! Der kostspieligste Titel der viel zu kurz ausgefallenen Dreamcast-Ära war das launige Musikspiel **Samba de Amigo** (Bild): Die mit viel südamerikanischem Flair ausgestattete Rasselei gab es nur zusammen mit speziellen Controllern für rund 280 DM zu erstehen – in der Schachtel fanden sich neben der Spiel-GD zwei bunte Maracas, mit denen Ihr die Bildschirmanweisungen schwungvoll nachzuschütteln hattet.

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,80 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an:

Cybermedia Verlags GmbH
Kleinanzeigen
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

▶ SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

▶ VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 2.80 Euro in bar oder Briefmarken beilegen.

Name, Vorname — Straße, Nr. — PLZ, Ort

Ort — Datum — Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

Verkaufe und tausche **PS2- und PSone-Spiele.** Suche günstige PS2-Konsole und N64-Spiele. Tel. 0162/6555004

Topangebot! Verkaufe **16 PS2-Spiele**, Stückpreis 16 Euro. Jedoch nur im Verbund für 270 Euro erhältlich. Spiele auf Anfrage. Tel. 05362/52791 (Mark)

PSone + Zubehör + Pistolen + ca. 20 Spiele, Preis VHB. Tel. 02864/886480

Playstation, 2,5 Jahre alt, mit Digital- und Analog-Controllern (jeweils 1), 3 Memory Cards, Xploder + 30 Spielen (z.B. Tekken3, Gran Turismo2, Tony Hawk's Pro Skater2, Resident Evil3 (dt), Parasite Eve2), Mindestgebot 200 Euro. Mail: jojo.effect@web.de

XBOX

Xbox-Spiel **Sega GT 2002** für 30 Euro. Tel. 0261/76223

Xbox-Spiel **Dead or Alive3** für 35 Euro, DVD Movie Playback Kit 20 Euro, zusammen 50 Euro. Tel. 06032/82808

Xbox mit Controller, DVD-Playback-Kit, FIFA 2003, Turok Evolution, Spezial-DVD für 250 Euro oder Tausch gegen PS2 inkl. Zubehör und mind. 2 Spiele. Tel. 0174/4555687

Xbox mit Jet Set Radio Future, Sega GT 2002, Halo, Turok Evolution (uk), Blood Omen2 (uk) und Baldur's Gate Dark Alliance in gutem Zustand, zusammen für 330 Euro. Marcel Lafos, Am Hof 1a, 55413 Rheindiebach

Verkaufe **für Xbox** die Spiele Jet Set Radio Future, Batman Vengeance, Azurik, Oddworld: Munch's Oddysee, Amped Snowboarding, Tony Hawk's Pro Skater3 zu je VB 35 Euro, Versand bezahlt Käufer. Tel. 0160/7316469

EXOTEN/OLDIES

Verkaufe, tausche, kaufe: **Neo Geo Konsole + Spiele**, MVS 1-4 Slot Boards + MAK-Konsole + Platinen + MVS-Spiele. Komplett-Automaten: Terminator2 + Prügelspiele usw., alles weitere auf Anfrage. Tel. 08431/41991, 0170/3691231

Verkaufe **über 500 Spiele**, auch Konsolen, viele Raritäten. Tel. 06253/21626

Atari2600 + 8 Spiele + 2 Pads, 20 Jahre alt, 70 Euro. Xbox-Spiele: Colin McRae Rally3, Crash Bandicoot. Final-Fantasy-Uhr von Seiko, nur 1.000 Stück limitiert + original Verkaufsdekoration, originalverpackt, nicht unter 1.000 Euro. Manfred Hannig, Schiedestr. 31, 30159 Hannover

Mega Drive: 29 Spiele für 200 Euro, PS2: Baldur's Gate Dark Alliance 35 Euro, Super Nintendo: 4 Spiele für 40 Euro, Neo Geo CD Samurai Shodown2+3 je 35 Euro, Viewpoint 60 Euro, Art of Fighting2 40 Euro, Fatal Fury3 30 Euro, PC-Engine 8 Spiele für 120 Euro. Tel. 06034/5865

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega-CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp Sachen. Tel./Fax. 030/6258637

SONSTIGES

Verkaufe **Mega Drive**, Dreamcast-Spiele. Suche für N64 Mario Party1+3, Conker's Bad Fur Day, habe auch PC-Engine-Spiele. Tel. 06034/5865

Spiele für alle Systeme (PAL, us, jp), viele Raritäten, aber auch neue Titel: Summoner2, Extermination, Maximo, Parasite Eve2, Nights, Castlevania X, Blood Omen, Skies of Arcadia, Sword of Berserker usw. Tel. 0179/6215846

Verkaufe für Dreamcast MDK2 20 Euro, Horrorspiel 15 Euro, Soul Reaver 15 Euro, Star Wars Racer 18 Euro, Star Gladiator 25 Euro, Soul Fighter 15 Euro, Sega Rally2 10 Euro, **Samba de Amigo** 150 Euro, alles 1A-Ware. Tel. 06034/5865

10 WWE-Wrestlingvideos (PPVs usw., dt/uk), alles Originale und in gutem Zustand, komplett für nur 60 Euro gegen Vorkasse (Neupreis 200 Euro). T. 06195/65665, SMS 0174/7645939 (Marcus, bis 21 Uhr)

PC mit Athlon 1400er, Big Tower, GeForce3, DVD-Spieler, CD-Brenner, 20 Spiele, alles für 1200 Euro. Kaum benutzt, 1 Jahr alt. Tel. 0174/5793325

Verkaufe komplette **PC-Spiele-Sammlung** in Originalverpackung für 150 Euro (F1 2002, Colin McRae Rally2, Comanche4, Empire Earth1+2, Project IGI, Age of Empires1+2, Sudden Strike1 usw.). Tel. 0170/1879750, E-Mail: Maik.Rothe@gmx.de

US-PS2 mit allem Zubehör + ca. 30 Spiele wie Metal Gear Solid2, Medal of Honor Frontline, Deus Ex, Virtua Fighter4, Red Faction2, Kinetica, Kengo usw., auch PAL-PS2 mit Spielen. Habe auch Xbox PAL und Gamecube US-Spiele. SMS-Gebote bitte mit Namensangabe. SMS: 0041-796559943 (18-22 Uhr)

US-Playstation + Umbau + 2 Pads + Xploder + 9 Spiele 300 Euro inkl. Versandkosten. Blade2 (Xbox us, 54 Euro), Turok Evolution (UK-PAL uncut, 47 Euro). Tel. 0171/6309142 (Thomas, Mo-Mi 9-16 Uhr, Do-Fr 22-1 Uhr, Sa-So 12-1 Uhr)

Mehr Individualität

Ich lese Euer Heft nun schon seit drei Jahren und ich muss sagen, dass Ihr Eure Sache wirklich sehr gut macht. Sogar das neue Layout gefällt mir nach anfänglichen Zweifeln sehr gut. Nun zum eigentlichen Thema: die jüngste Software-Flut. Schon zu Playstation-, N64- und Dreamcast-Zeiten erschienen viele Games, aber was seit Erscheinen der Next-Gen-Konsolen alles auf den Markt kam und kommt ist einfach zuviel. Unter dieser Flut leidet die Qualität der Games und die Individualität der Konsolen. Klar, es gibt immer noch mehr Exklusiventwicklungen, aber die Anzahl der Multiplattformentwicklungen hat rapide zugenommen. Die Qualität leidet insofern darunter, dass ein schlechtes Game einfach noch für die anderen Konsolen umgesetzt wird, oder dass Umsetzungen selbst misslingen, da das Game nun einfach mal nur für eine Konsole vorgesehen war (ich kann mir z.B. nicht vorstellen, dass "Splinter Cell" ohne irgendwelche Einbußen auf die PS2 umgesetzt werden kann). Nintendo bilden mit dem Gamecube vielleicht eine kleine Ausnahme, da sie bekannt sind für ihre Exklusiventwicklungen (obwohl sie gerade eines ihrer besten Entwicklerstudios verkauft haben), der GBA ist jedoch das pure Gegenteil. Alleine in den letzten 20 Monaten sind 500 Titel erschienen, von denen vielleicht jeder Vierte eine Wertung von über 75% erhielt und auf 25 Games ein Hitkandidat fällt. Man muss aber auch die andere Seite betrachten. So könnten Gamer, die nur eine Konsole besitzen, nicht in den Genuss hochwertiger Spiele kommen (falls die Umsetzung gelungen ist). Ich kann auch verstehen, dass es weitaus billiger ist, ein Game auf alle Konsolen umzusetzen als ein Neues zu entwickeln oder dass ein GBA-Game nicht so viel Aufwand benötigt wie ein Konsolen-Game. Jedoch sollten sich manche Firmen vorher überlegen ob dies wirklich sinnvoll ist und ob man das Geld nicht anderweitig besser nutzen kann.

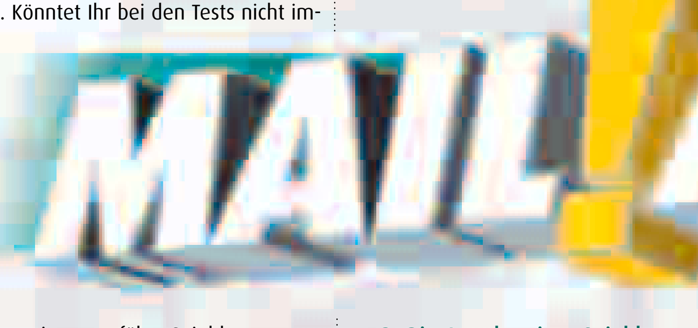
Andi Eigenmann, via E-Mail

Deiner Forderung nach mehr Qualität und Individualität auf allen Systemen können wir uns nur anschließen.

DVD-Groll

Zu Eurem neuen Heft muss ich sagen, dass die Xbox-DVD einfach nur unheimlich schlecht ist. Ich hab' sie mir nicht angeguckt und werd' es auch nicht tun, aber ich finde es ziemlich schade, dass Ihr sowas überhaupt gemacht habt. Denn auch wenn es 'Nur Werbung' ist, wirkt es als wolltet ihr die Xbox unterstützen. Darüber bin ich ziemlich enttäuscht.
Nun zu meinen Fragen:
1. Ich hab mir einen Gamecube gekauft und wollte fragen, welches RGB-Kabel am besten und vor allem am günstigsten ist?
2. Warum bekommen Importtests keine Grafik- und Soundwertung?
3. Könntet Ihr bei den Tests nicht immer eine ungefähre Spieldauer angeben, wie Ihr es bei manchen Spielen ja macht?
4. Manchmal versteh' ich Eure Grafikwertungen nicht. Ihr sagt, dass Ihr die Wertung an der Konsole ausrichtet, zumindest hab' ich das so in Erinnerung. Aber viele Spiele bekommen (zumindest bei Gamecube und Xbox) die gleiche Wertung, obwohl die Xbox ja leistungsfähiger ist.
5. Ich besitze einen Gamecube und einen Dreamcast und möchte mir gerne noch "Sonic Adventure 2" kaufen. Ich weiß jetzt bloß nicht auf welcher Konsole. Sind die Unterschiede so groß, dass es sich lohnt für die Cube-Version mehr Geld auszugeben?
6. Kann man bei Euch in irgendeiner Form eine Ausbildung machen?

Nickel, via E-Mail



Obwohl Du die beigelegte DVD nicht mal eines Blickes gewürdigt hast, kommst Du zu dem Schluss, dass die Scheibe schlecht ist – woher willst du das denn wissen? Und ja, wir wollen die Xbox unterstützen, genauso wie die PS2, den Gamecube, den GBA und alle anderen Konsolen, die künftig das Licht der Welt erblicken. Schließlich prangt nicht umsonst der Slogan 'Die ganze Welt der Videospiele' unter dem MAN!AC-Logo. Freu' Dich einfech über die Gratisbeilage, und vielleicht gibt's in einer der nächsten Ausgaben ja ein PS2- oder Gamecube-Goodie. Zu Deinen Fragen:
zu 1: In MAN!AC 7/2002 findest Du in der 'Know-How'-Rubrik alles zum Thema RGB für den Gamecube.
zu 2: Ganz einfach: Die Importtests sollen sich von den PAL-Tests deutlich abheben – daher fehlen auch die Meinungskästen bei ersteren. Außerdem ersparen wir uns dadurch (mitunter) peinliche Kommentare respektive Einschätzungen von japanischer Sprachausgabe.
zu 3: Die Angabe einer Spieldauer macht nur in Ausnahmefällen Sinn. Wie lange zockst Du z.B. eine Fußball-Simulation oder einen immer wieder zu einer Partie motivierenden Action-Kracher à la "Contra: Shattered Soldier"?
zu 4: In der Tat werten wir bei Grafik und Sound systembezogen, richten die Prozentangaben also an der Leistungsfähigkeit der Konsolen aus. Bei Xbox und Gamecube sehen wir in puncto Grafik derzeit keine großen Unterschiede.
zu 5: Ob die zusätzlichen Charaktere im Multiplayer-Modus und die GBA-Link-Option der Gamecube-Fassung den Mehrpreis rechtfertigen, musst Du selbst entscheiden.
zu 6: Mit einem Ausbildungsplatz können wir nicht dienen, aber belastbare Praktikanten sind uns stets willkommen...

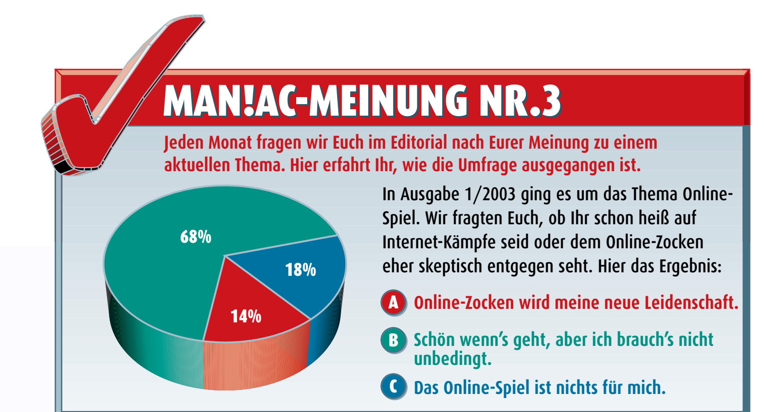
Import-Zorn

Mit großem Interesse habe ich Euren Artikel über die anstehende Importproblematik gelesen. Ich kann die Beweggründe der Behörden und besonders der Hersteller/Vertreiber durchaus nachvollziehen. Letztere wollen doch nur ihre teuer umgesetzten PAL-Versionen auch in Europa loswerden. Wenn aber ein wichtiger Teil der Käufer diese bereits vor Monaten als NTSC-Version erstanden hat, dann geht dadurch eine Menge Geld verloren. Was jedoch unerwähnt bleibt, ist der Fakt, dass die meisten Importspiele nie als PAL-Versionen in Europa erscheinen werden. Warum darf ich mir diese dann nicht im Ausland besorgen? Dadurch entsteht kein finanzieller Nachteil, im Gegenteil, zumindest der Verkauf im Ursprungsland wird unterstützt. Wenn durch das neue Jugendschutzgesetz im Prinzip alle NTSC-Spiele durch eine fehlende Alterseinstufung verboten werden, dann ist dies nur noch lächerlich. Warum schließen sich die Behörden da nicht international für einen gemeinsamen Standard zusammen? Schließlich öffnet das Internet Tür und Tor für internationale Bestellungen. Selbst wenn große Versandfirmen schon seit geraumer Zeit den internationalen Versand von DVDs und Spielen nicht unterstützen, gibt es immer noch alternative Wege. Spätestens in den bekannten Online-Auktionshäusern werden die Importe wieder auftauchen und ähnlich wie es jetzt schon mit indizierten Titeln geschieht, durch simple Tricks an jeder Kontrolle vorbeigeschleust. Die größte Angst der Hersteller ist doch immer noch der Markt der Raubkopien. Doch stellen sich Firmen, wie Sony und Microsoft selbst das Bein, wenn die verwendete Technik ein Kopieren der Software unterstützt. Hat schon mal jemand was von Gamecube-Kopien gehört? Sicher wird diese Bastion auch noch gestürmt, aber es zeigt, dass Nintendo da auf dem rich-

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de



Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".



tigen Weg ist. Sicherlich werden den so genannten Freaks demnächst einige Hürden gestellt, die es zu überwinden gilt. Aber die Freaks werden nicht umsonst so genannt, sie werden sich nämlich neue Wege suchen, um an die heißgeliebten Importe zu kommen. Bitte vergesst nicht pünktlich zum Inkrafttreten des neuen Jugendschutzgesetzes dieses nochmal spezifisch für unsere Ansprüche zu beleuchten. Dieser Punkt kam in Eurem Artikel leider etwas zu kurz.
Ansonsten macht bitte weiter so! Für multiplattformorientierte Leser seid Ihr unumgänglich.

Kersten Schäfer, via E-Mail

Stellvertretend für eine ganze Reihe von Briefen stehen Kerstens Ausführungen zum brisanten Thema Importspiele. Da das neue Jugendschutzgesetz noch eine Weile auf sich warten lässt, haben wir zurzeit leider keine weiterführenden Informationen. Sobald das Gesetz jedoch vorliegt, lest Ihr in der MAN!AC natürlich alle Fakten in einem umfangreichen Special.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Die erste "Tomb Raider"-Episode erschien natürlich auf einer 32-Bit-Konsole, nicht wie im PS2-Alternativen-Kasten auf Seite 10 behauptet in den 'glorreichen 16-Bit-Zeiten'.

UPDATE: Segas "Sonic Mega Collection" erscheint nun doch Deutschland. Ab März dürfen Igel-Fans auf dem Gamecube Gas geben.

UPDATE: Das neue Abenteuer des Peitschen schwingenden Archäologen heißt in hiesigen Landen "Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft".

MEA CULPA: Die Xbox-Version von "Tiger Woods PGA Tour 2003" erhielt ebenfalls 84% Spielspaß, nicht wie angegeben 87%.

Goody-Kritik

Als langjähriger Fan Eures genialen Magazins möchte ich mich heute auch mal zu Wort melden. Das neue Layout ist super, Ihr seid dadurch viel erwachsener geworden. Das mit der Bonus-DVD finde ich genial, bitte auch in Zukunft beibehalten und unbedingt auch für Gamecube und PS2 machen. Als Verbesserungsvorschlag wünsche ich mir eine Rubrik ähnlich der 'Global Players' in Eurer Schwester-Zeitschrift *PLAYERS*. Ich finde, Ihr berichtet zu wenig über Themen aus Japan oder Amerika. Zum Schluss eine kleine Kritik an Heft 2/2003: Für einen mickrigen "DOAX"-Kalender das Heft um 16 Seiten zu reduzieren finde ich etwas unverschämt. Dann lieber zu Gunsten von interessanten Informationen und Themen auf solche Gimmicks verzichten.

Ralf Wengenroth, Essen

Wie stehen andere Leser zum Thema Japan/USA-Neuigkeiten: Reichen Euch Import-Tests und Meldungen in den MAN!AC-News oder wollt Ihr eine feste Rubrik? Für den "DOAX"-Kalender haben wir übrigens den Heftumfang nicht reduziert, sondern erweitert. Ergo ist Deine Befürchtung, wir hätten interessante Themen unter den Tisch fallen lassen, nicht zutreffend. Außerdem: Wenn Dir ein Gratis-Goody nicht gefällt, kannst Du es ja einfach überblättern oder ignorieren.

Kinderkonsole

Wie oft habt Ihr geschrieben, dass es lächerlich von Lesern sei, zu behaupten, dass Ihr eine Konsole bevorzugt oder eine andere schlecht macht. Ich hatte bis jetzt immer das Gefühl, dass Ihr fair seid. Als ich allerdings den Test zu "Ace Golf" gelesen habe... unglaublich wie billig dieser Seitenhieb von Herrn Steppberger gegen den Gamecube war: "Die Aufmachung entspricht genau dem, was für die größte Gamecube-Zielgruppe (also die jüngeren Semester) ideal erscheint,die Steuerung dagegen macht auch Golfprofis zu schaffen." Dieser Satz regt mich so auf. Eine Ausgabe vorher testet Ihr "Eternal Darkness", erwähnt, dass es schon das zweite Horrorspiel ist und bringt in der letzten MAN!AC einen Test zu "Resident Evil Zero" sowie Infos zu "Resident Evil 4". Es gibt nur wenige Kinderspiele auf dem Cube (und Mario zählt nicht dazu, sondern ist das zurzeit beste Spiel vom Spielspaß her). Auch die Behauptung, es gäbe wenig Ego-Shooter stimmt nicht – siehe "Metroid Prime", "Medal of Honor Frontline", "Star Wars Jedi Outcast", "Timesplitters 2", "James Bond Agent im Kreuzfeuer/Nigthfire", "Turok Evolution" und "Die Hard Vendetta". Also gerade von einem MAN!AC dieses schlechte Vorurteil zu hören ist schon übel. Ich hoffe es folgt für diesen kleinen Versprecher ein Mea Culpa in der nächsten MAN!AC.

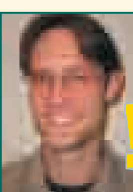
Hans-Joachim Schröder, via E-Mail

Auch wenn Du es nicht besonders gerne hörst, aber Nintendo sehen ihre Hauptzielgruppe immer noch im jüngeren Spielepublikum. Also stimmt die Aussage von Ulrich im Kern sehr wohl. Allerdings hat Big N erkannt, dass die Beschränkung auf eine enge Käuferschicht dem Umsatz respektive der Akzeptanz bei vielen Zockern nicht gerade förderlich ist und zudem viele Third-Party-Firmen (Deine angeführten Titel stammen bis auf "Metroid Prime" und "Eternal Darkness" alle von Drittherstellern) dauerhaft verschreckt.
Anscheinend haben wir's noch nicht oft genug geschrieben, denn jeden Monat erreichen uns zig Briefe mit Anschuldigungen wie 'Ihr bevorzugt System X und hasst Konsole Y'. Als Multiformatmagazin bemühen wir uns jeden Monat, allen Plattformen die gleiche Aufmerksamkeit (sprich Heftumfang) zukommen zu lassen. Nur leider hapert's manchmal am verfügbaren Material oder schlicht und einfach an interessanten Themen für das jeweilige System.

Kein "Suikoden 3"

Sehr geehrtes Konami-Europe-Team,
ich bitte Sie um eine Veröffentlichung des RPGs "Suikoden 3" in Deutschland, da es hier sehr viele Rollenspielfans gibt, die schon nach Nachschub lechzen. (...) Da die meisten Rollenspielfans eher älterer Natur sind, müssten Sie das Game nicht einmal übersetzen. (...) Wir Europäer ärgern uns schon langsam über die japanischen Publisher: Square bringt "Unlimited Saga" nicht nach Europa und veröffentlicht "FF10" mit riesigen PAL-Balken und schlechter Übersetzung. (...) Nun bitte ich, bitten wir, Sie, mit gutem Beispiel voranzugehen und "Suikoden 3" in Deutschland bzw. Europa zu veröffentlichen.

Fabian Schmid, via E-Mail



Wolfgang Ebert
PR Manager, Konami

Natürlich ist mir bewusst, dass die geplatzte Veröffentlichung des Nippon-Rollenspiels "Suikoden 3" in Europa sicher alle Fans der Serie enttäuschen wird. Die Produktphilosophie von Konami of Europe beinhaltet allerdings den Anspruch, in jedem Territorium eine bestmöglich angepasste Version anzubieten (sprich professionell übersetzt und auf die unterschiedlichen Fernsehnormen abgestimmt). Jedoch sah sich unser japanisches Entwicklerstudio in Tokio nicht in der Lage, eine entsprechend hochwertige lokalisierte Version von "Suikoden 3" herzustellen. Aus diesem Grund können wir bedauerlicherweise keine PAL-Version veröffentlichen. Eine lediglich englischsprachige Fassung kommt für uns ebenfalls nicht in Betracht, da dies einerseits nicht unserem hohen Qualitätsanspruch entspricht und andererseits auch zukünftige Lokalisierungen von Konami-Produkten untergraben würde.

KNOWHOW

Der Netz-Adapter hat zwei Ports für die Festplatte und einen für die PS2.

Linux-Kit: Playstation 2 spielt PC



Ein Fall für Coder: Das Linux-Kit macht Eure Konsole programmierbar, Netzwerk- und Internettauglich.



PS2 Die Benutzeroberfläche "KDE1x": Das Linux-Desktop lässt sich für die Auflösungen 640x480, 800x600, 1024x768 und 1280x1024 Pixel konfigurieren.

Seit Sommer 2002 verkauft Sony das Linux-Kit für Playstation 2, das die Konsole in einen vollwertigen Computer verwandelt. Linux ist ein frei verfügbares Betriebssystem, bei dem der Benutzer vollen Zugriff auf den Quellcode hat – das heißt, er kann die Funktion jedes Elements überprüfen und nach Belieben verändern. Das ist eine tolle Sache für Freaks mit Progammiererfahrung, der durchschnittliche E-Mail-Leser kommt damit aber nicht zurecht.

Das Linux-Kit kostet bei www.linuxplay.com 250 Euro: Im Lieferumfang enthalten sind zwei Installations-DVDs, 40GB-Festplatte, Ethernet-Adapter, Monitor-Adapter sowie Tastatur und Maus für USB. Das Handbuch enthält nur die Installations-Beschreibung, Hardware- und Linux-Dokumentationen lagern auf DVD. Für den Linux-Boot von der Festplatte braucht Ihr zudem eine eigene Memory Card, die Ihr gesondert kauft.

Installation: Die Hardware ist schnell zusammen gebaut, erst steckt Ihr die Festplatte in die Schnittstellen des Ethernet-Adapter, anschließend stöpselt Ihr beides in den rückwärtigen Schacht der PS2. Nun steckt Ihr Tastatur und Maus an die Konsole und verbindet den VGA-Adapter mit Multi-AV-Port und Monitorkabel. Leider streikt der Adapter bei alten Monitoren, die den 'Sync on Green'-Modus nicht unterstützen – auf 'TV-Modus' lässt sich Linux zudem erst nach der Installation schalten.

Bei der Software verzichtet der Freak auf die Schnellinstallation und packt sich in langwierigen Menüs alle Elemente des Betriebssystems auf die Platte: Hierfür braucht Ihr bereits eine Menge PC-Erfahrung und Kenntnis der Linux-Terminologie, weil Ihr z.B. auch gleich Netzwerkadresse und Internet-Gateway festlegt. Vernetzt Ihr anschließend den Ethernet-Adapter mit einem WinXP-Rechner und aktiviert dort die Internetfreigabe, ist die Playstation 2 ab Start online.

Erste Schritte: Das ist aber nur Theorie, denn nach dem ersten Boot erblickt Ihr nur einen schwarzen 'Log In'-Bildschirm. Das PS2-Linux startet standardmäßig ohne grafische Benutzeroberfläche, der Profi meldet sich deshalb als Benutzer 'root' an und stellt mit dem Befehl 'linuxconf' den 'Default Runlevel' von drei auf fünf. Beim nächsten Boot beginnt Linux nun mit grafischem Login, dann könnt Ihr übersichtlich zwischen sieben vorgefertigten Benutzeroberflächen ('Sessions') mit individuellem Design wählen.

'KDE1x' gehört zu den beliebtesten Oberflächen (Bild), von dort könnt Ihr die vielen Systemprogramme komfortabel aufrufen. Eingebaut sind z.B. Organizer, Malprogramme, Taschenrechner, ein WWW-Browser und ein simples E-Mail-Werkzeug. Jedes beliebige Linux-Programm könnt Ihr aber nicht ohne weiteres auf die PS2 bringen, die Software muss mit dem MIPS-Prozessor der Konsole kompatibel sein und deshalb oft modifiziert werden. Die Fan-Gemeinde unter www.playstation2-linux.com ist gerade dabei, allerlei Tools wie MP3-Codec und Divx auf die Konsole zu portieren. Dort findet Ihr auch alle Infos zur Programmierung.

Netzwerk: Im Windows-Heimnetzwerk könnt Ihr die dicke PS2-Festplatte auch mit Euren PC-Daten voll packen, für den Datenaustausch installiert Ihr die mitgelieferte 'Samba'-Software. Kompliziert wird's bei einer Playstation 2 neuester Generation – die braucht ein Softwareupdate, damit die LAN-Verbindung klappt. *oe*

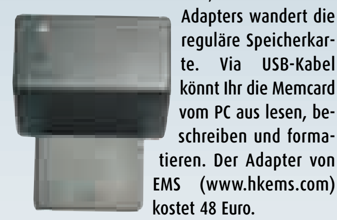
USB-Memcard für NGC

Wer seine Gamecube-Spielstände auf den PC auslagern möchte, besorgt sich den 'GC USB Memory Adapter 64M': Das Zubehör fasst mit 1019 Blöcken 16 Mal mehr Speicher als eine gewöhnliche Karte, mit dem beiliegendem USB-Kabel und Win-Software überträgt Ihr die Savegames. Das Accessoire kostet bei www.lik-sang.com 38 Euro.



Memcard-Adapter

Auch auf der Playstation 2 gibt es die Möglichkeit, Spielstände auf PC-Festplatte zu sichern: Den 'USB Memory Adapter' stöpselt Ihr in den Memcard-Slot Eurer Konsole, in den Slot des Adapters wandert die reguläre Speicherkarte. Via USB-Kabel könnt Ihr die Memcard vom PC aus lesen, beschreiben und formatieren. Der Adapter von EMS (www.hkems.com) kostet 48 Euro.



Knowhow-Themen im Überblick

Top Drive Steering Wheel

Zurzeit sind Lenkräder auf Microsofts Xbox noch Mangelware: Von Logic 3 kommt mit dem 'Top Drive Steering Wheel' nun endlich Nachschub – leider ein wenig brauchbarer.

Der Mini-Lenker mit 20 Zentimeter Durchmesser kommt mit separaten Fußpedalen und im Neigungswinkel verstellbarer Lenksäule. Auf Force-Feedback oder stärkere Rütteleffekte müsst Ihr verzichten, lediglich ein leichtes Vibrieren ist während des Rennens zu spüren. Da die Hersteller auf eine übliche Befestigungsart wie Feststellschraube oder Schenkelhalter verzichtet haben, müsst Ihr das Zubehör zwangsweise auf die Tischoberfläche stellen. Dank griffiger Gummifüße bleibt das Lenkrad einigermaßen in Position, bombenfesten Halt dürft Ihr allerdings nicht erwarten. Die separaten Fußpedale sind ebenfalls eine wackelige Angelegenheit – im normalen Rennalltag neigt das Gerät permanent zum Kippen. Alles in allem ein nicht zu empfehlendes Sparlenkrad mit Minimal-Ausstattung.

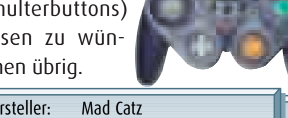
Hersteller:	Logic 3
System:	Xbox
Preis:	ca. 40 Euro

Ein Lenkrad zum Abgewöhnen: Fehlende Befestigungsmöglichkeiten und unzureichende Verarbeitungsqualität lassen jeden Rennabend im Fiasko enden.

MAN!AC Wertung ✔✔✓✓✓

Piranha Xtreme

Bislang gibt's noch keine lohnenswerte Alternative zum original Gamecube-Pad – auch der 'Piranha Xtreme'-Controller aus dem Hause Mad Catz löst die Nummer 1 nicht ab. Zwar liegt das Zubehör gut in der Hand und auch der Analog-Stick gefällt mit angenehmem Widerstand, doch die Genauigkeit der Sticks und die Qualität der Aktionsknöpfe (schabende Geräusche der Schulterbuttons) lassen zu wünschen übrig.



Hersteller:	Mad Catz
System:	Gamecube
Preis:	ca. 20 Euro

Günstiges, aber qualitativ unterlegenes Drittanbieter-Pad: Handling und Analog-Sticks sind akzeptabel, die Machart der Aktionstasten ist jedoch nicht gelungen.

MAN!AC Wertung ✔✔✓✓✓



Piranha Xtreme

Auch für die PS2 haben Mad Catz eine günstige Controller-Alternative im Programm:



Das 'Piranha Xtreme' für die Sony-Konsole passt ebenfalls sehr gut in normal große Hände und wie beim Gamecube-Pendant (siehe links) fallen die Analog-Sticks mit ordentlicher Straffheit positiv auf. Leider mangelt's bei dem nur 15 Euro teuren Accessoire an der Verarbeitungsqualität: Bei jedem Lenkmanöver hört Ihr unschöne Knirschlaute und die Nahtstellen der Padhälften klaffen bei etwas härterer Gangart deutlich auseinander. Trotz des günstigen Preises lautet auch hier die Devise: Hände weg!

Hersteller:	Mad Catz
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 15 Euro

Günstiger Controller, dem es deutlich an Verarbeitungsqualität mangelt: Knirschgeräusche und wackelnde Padhälften schrecken vom Kauf ab – trotz akzeptabler Analog-Sticks.

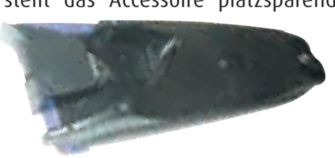
MAN!AC Wertung ✔✔✓✓✓

ZUBEHÖR

Gameboard Controller

Ego-Shooter- und Strategie-Fans aufgemerkt! Mit Fanatecs 'Gameboard Controller' brauchen PS2-Besitzer endlich nicht mehr neidisch auf die PC-Fraktion schielen – mit Tastatur, Maus und integriertem Analog-Stick ballert Ihr in "Half-Life" (dt.) & Co. genauso präzise und fix auf Eure Gegner wie Computer-Zocker.

Dank extra langem 4-Meter-USB-Anschlusskabel und kompakter Form (die besonders gleitfähige Mausunterlage ist in das Keyboard eingelassen) legt Ihr das Zubehör auf Eure Schenkel und zockt bequem vom Sofa aus. Ist die Spielesession vorüber, klemmt Ihr die Maus einfach via Klettband an der Unterseite fest und stellt das Accessoire platzsparend hochkant in die Ecke.



Natürlich dürft Ihr den 'Gameboard Controller' auch für kommende Online-Angebote wie E-Mail oder Chat verwenden. Dank geplantem 'Wireless Modul' (Preis steht noch nicht fest) entfällt künftig der Kabelsalat vollends. Konsolen-Zocker mit Faible für die eingangs genannten Genres erstehen mit Fanatecs tadellos verarbeitetem Gerät das ideale Hardware-Zubehör – lediglich der happige Preis von 70 Euro mag einigen sauer aufstoßen.

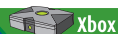
Hersteller:	Fanatec
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 70 Euro

'All-in-One'-Lösung für Ego-Shooter- und Strategie-Fans: Tadellose Verarbeitung und Bedienbarkeit zeichnen die Tastatur-Maus-Analogstick-Kombi aus.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✓

ZUBEHÖR-REFERENZEN – JOYPADS

Playstation 2	Xbox	Gamecube
1. Dual Shock 2	**1. XS Pad**	**1. Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Original von Sony ist mit der robusten Bauweise, dem tadellosen Handling und den präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** Tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling. Die Analog-Sticks dürften etwas straffer sein.	**Fazit:** Mit perfektem Analog-Stick, einer 'erfühlbaren' Button-Anordnung und tadelloser Ergonomie setzt sich das Original-Pad an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
2. Advanced PS2-Controller	**2. S-Controller**	**2. Wave Bird**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro
Fazit: gute Handhabung, einwandfreie Verarbeitung und viele Zusatzfunktionen.	**Fazit:** etwas straffere Analog-Sticks als die Bigben-Konkurrenz, jedoch doppelt so teuer.	**Fazit:** wie das Original, nur ohne störendes Kabel; leider auch ohne Rumble-Funktion.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓
3. Basic PS2-Controller	**3. Microsoft-Pad**	**3. MC Cubicon Pad**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Mad Catz
Preis: ca. 25 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 25 Euro
Fazit: puristisches Pad ohne großartige Zusatzfunktionen zum fairen Preis.	**Fazit:** für kleine Hände etwas klobig; gute Verarbeitung, überzeugende Schultertasten.	**Fazit:** für größere Hände geeignet, gute Aktionstasten; Analog-Stick leicht unpräzise.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✓✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✓✓


Playstation 2

Xbox Gamecube

LAST RESORT

THE GETAWAY

Doppelte Energie:

Sonys umstrittenes Gangster-Epos ist ein echter Spießrutenlauf. Zwar könnt Ihr Euch jederzeit heilen indem Ihr Euch an Wände lehnt, aber dazu müsst Ihr sicher stehen und viel Wartezeit in Kauf nehmen. Eleganter ist unser Cheat. Gebt die unten stehende Kombination während der FMV-Sequenz ein, die abläuft, bevor das Hauptmenü gezeigt wird. Eine Frauenstimme quittiert die richtige Eingabe und beschert Euch ein verdoppeltes Energiekonto.

↑ ↑ ← ← → → ● ●

Friedenspanzer:

Wenn Ihr den Panzerwagen steuert, ist es Euch normalerweise verwehrt, den Kanonenturm zu kontrollieren. Diese pazifistische Grundhaltung passt nicht recht zum Rest des Spiels. Gebt während der Videosequenz, die noch vor der Anzeige des Hauptmenüs abgespielt wird, diese Kombination ein, um die Kanone gefechtsklar zu machen.

↑ ↓ ← → ■ ▲ ●

Kelvin Deamer:

Habt Ihr das Spiel bereits einmal durchgezockt, dürft Ihr im 'Spazierfahrt'-Modus ein Golfkart im Londoner Park entdecken. Nehmt auf dem Fahrersitz Platz und gebt die nachfolgende Kombination ein, um Euch in den Charakter 'Kelvin Deamer' zu verwandeln.

↑ ↓ ▲ ↓ ▲ ← → ●


PS2 Bevor Ihr in einer blutigen Lache endet, benutzt Ihr lieber obige Cheats.

X-MEN NEXT DIMENSION

PS2 Mastercode:

Der Mastercode der PS2-Version von 'X-Men Next Dimension' wird im Hauptmenü aktiviert und beschert Euch diverse Freischaltungen. Bevor Ihr den Code eingebt, müsst Ihr allerdings die Memory Card aus dem Slot nehmen. Im Hauptmenü gebt Ihr den Cheat dann mit gehaltener **L1** - Taste ein. Nach erfolgreicher Eingabe erscheint eine Textmeldung auf dem Bildschirm. Jetzt könnt Ihr die Memory Card wieder einsetzen.

→ → ← ← ↓ ↑ ●

Gamecube Codes:

Auf allen Konsolen finden sich Cheats für den neuesten Marvel-Prügler. Der Effekt ist identisch, die Ausführung unterscheidet sich leicht von Konsole zu Konsole. Die Gamecube-Codes werden im Hauptmenü eingegeben. Ein Tonsignal zeigt die Aktivierung des Cheats an.

Mastercode
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → A B Start
Ein Schlag tötet
↑ ↑ ↓ ↓ X Y Y X
Unendlich Super-Manöver
↑ ↑ ↓ ↓ A X A X
KI umschalten
↑ ↑ ↓ ↓ A A B B X X Y Y

Xbox Mastercode:

Auch auf der Xbox kommt Ihr in den Genuss des gehaltvollen Mastercodes. Wie bei der PS2- und Gamecube-Version werden die richtigen Tasten im Hauptmenü des Spiels gedrückt. Eine gesprochene Botschaft unterrichtet Euch über die Inkraftsetzung des Mastercheats.

→ → ← ← ↓ ↑ B

Geheimes Ende:

Verliert den letzten Kampf im Story-Modus und gewinnt den folgenden Kampf gegen Bastion 'perfekt'.

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Des Rätsels Lösung:

Endlich dürfen auch Nintendo-Fans taktisches Geschick im Kriegsspiel beweisen. Die rätselhafte Enigma-Maschine dient auch auf dem Gamecube als Eingabeplattform für diverse Cheats. War der Code korrekt, leuchtet ein grünes Licht an der kryptischen Schreibmaschine. Jetzt müsst Ihr den Cheat nur noch mittels der 'Bonus'-Option unterhalb der Enigma-Maschine aktivieren.

Master Code
BALLOWAX
Silberne Kugeln
SILVERSHOT
Gummigranaten
BOUNCE
Snipe-O-Rama-Modus
SUPERSHOT
Kugelschild-Modus
REFLECTOR
Mission 2
EAGLE
Mission 3
HAWK
Mission 4
PARROT
Mission 5
DOVE
Mission 6
TOUCAN
Aktuelle Mission abschließen
SEAGULL

SERIOUS SAM

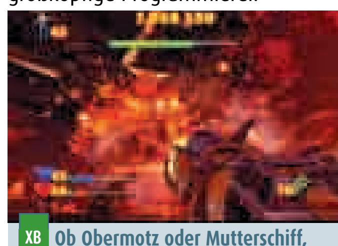
Cheat-Modus:

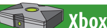
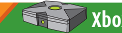
Härter als Duke Nukem und profliger als Triple X: Das ist Serious Sam. Und mit der geheimen Cheat-Option wird der charismatische Ballermann auch noch robuster als Highlander! Nachdem Ihr den unten stehenden Code eingehämmert habt, könnt Ihr im Hauptmenü die Cheat-Option aktivieren. Dies ermöglicht Euch, während des Spiels mit der **Start**-Taste ins Cheatmenü zu wechseln und dort so angenehme Dinge wie Munition und Leben unbegrenzt nachzufüllen. Ausdauernd angewandt, hat Euer actionreicher Ausflug eigentlich kein Verfallsdatum mehr. Die Cheat-Option schaltet Ihr ein, indem Ihr im Hauptmenü den **linken Analogstick** gedrückt haltet und folgende Kombination eingebt.

Schwarz Weiß Y

Cheat-Modus:

Im ersten Level findet Ihr hinter Euch (am Fuß der Startrampe auf der rechten Seite) eine Tür. Dahinter warten großköpfige Programmierer.


XB Ob Obermotz oder Mutterschiff, ein Druck auf die Start-Taste hilft.

GUNDAM FEDERATION VS. ZEON

Rise of the Robots: Jede Menge Bonus-Mechs stehen Euch in der PS2-Umsetzung des traditionsreichen Robotergemetzels zur Verfügung. Um mit einem der aufgelisteten Mechs zu spielen, braucht Ihr nur das zugehörige Wort als Namen Eures Piloten eingeben. Hier müsst Ihr auf Groß- und Kleinschreibung achten. Nach korrekter Eingabe dürft Ihr den Kampfkoloss dann im Arcade-Modus des Spiels besteigen.

Amuro Ray
Amuro
Dozle Zabi
Dozle
Garma Zabi
Garma
Hayato Kobayashi
Hayato
Kai Shiden
Kai
Lalah Sune
Lalah
Ramba Ral
Ramba
Ryu Jose
RYU
Sayla Mass
Sayla
Sleggar Law
Sleggar

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Skater-Fortsetzung: Wie in der letzten Ausgabe versprochen, folgt hier der Rest der Spezialskater, deren Bezeichnung Ihr als Spielernamen eingeben könnt. Eine exakte Gebrauchsanweisung findet Ihr in MAN!AC 02/2003.

Mike Ward
Mr. Brad
Nolan Nelson
Parking Guy
Pooper
Sik
Stacey D
Team Chicken
Ted Barber
Wardcore
Zac ZiG Drake

STAR WARS BOUNTY HUNTER

Kopfgeld leichtgemacht: Die Profession des Kopfgeldjägers ist mitunter ein hartes Brot. Von Jedis verfolgt und von der Föderation geächtet, lungern zahlreiche arme Topfhelme am Rande der Galaxis herum. Bessere Zeiten winken mit den Kapitel- und Missions-Passwörtern, die Ihr im Cheat-Bildschirm eingebt.

Kapitel 1
SEEHOWTHEYRUN
Kapitel 2
CITYPLANET
Kapitel 3
LOCKDOWN
Kapitel 4
DUGSOPLENTY
Kapitel 5
BANTHAPOODOO
Kapitel 6
MANDALORIANWAY
Mission 1
BEAST PIT
Mission 2
GIMMEMYJETPACK
Mission 3
CONVEYORAMA
Mission 4
BIGCITYNIGHTS
Mission 5
IEATNERFMEAT
Mission 6
VOTE4TRELL
Mission 7
LOCKUP
Mission 8
WHAT A RIOT
Mission 9
SHAFTED
Mission 10
BIGMOSQUITOS
Mission 11
ONEDEADDUG
Mission 12
WISHIHADMYSHIP
Mission 13
MOSGAMOS
Mission 14
TUSKENS R US
Mission 15
BIG BAD DRAGON
Mission 16
MONTROSSISBAD
Mission 17
VOSAISBADDER
Mission 18
JANGOISBADDEST

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Hole in One: Traumhafte Statistiken und das Einlochen mit einem Schlag ermöglichen Euch die aufgelisteten Cheats. Zur Eingabe wählt Ihr im Options-Menü die 'Cheat Codes' an und tippt die jeweiligen Wörter ein. Meister Woods kommentiert die korrekte Eingabe mit einem kernigen 'Oh Yeah'!

Alle Golfer
ALLTW3
Alle Kurse
14COURSES
Super Tiger Woods
SUNDAY
Brad Faxon
XON
Cedric 'Ace' Andrews
IAM#1
Charles Howell III
BANDPANTS
Dominic 'The Don' Donatello
GODFATHER
Hamish
MCRUFF
Jim Furyk
THESWING
Josey 'Superstar' Scott
SUPERSTAR
Justin Leonard
JUSTINTIME
Kellie Newman
COWGIRL
Mark Calavecchia
CALCULATE
Mark Omeara
TB
Melvin 'Yosh' Tanigawa
YOYOYO
Notah BeGay III
NOTABLY
Solita Lopez
SOLITARY1
Steve Stricker
SS
Stewart Cink
SINK
Stuart Appleby
ORANGES
Takeharu 'Tsunami' Moto
2TON
Ty Tyron
TYNO
Val 'Sunshine' Summers
Valentine
Vijay Singh
VJSING

ATV QUAD POWER RACING

Mastercode
Alle Strecken und ATVs könnt Ihr mit diesem Cheat freischalten. Die Passwort-Eingabe funktioniert über Icons. Das Icon für 'Geschwindigkeitsschub' (GS) ähnelt einem nach oben weisenden Pfeil.

Frosch Frosch Helm GS Reifen

Levelcodes:
Levels in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden könnt Ihr mit den folgenden Cheats als gewonnen vermerken. Die Code-Eingabe funktioniert über Symbolketten. Das ATV-Icon sieht aus wie ein X. GS steht für das Geschwindigkeitsschub-Icon.

Levels im Stock-Modus:
1
Blitz Blitz ATV Rad Blitz
2
Rad Helm Rad Helm Helm
3
Helm GS GS GS ATV
4
ATV Blitz Rad Blitz Rad
5
Blitz Rad GS Helm GS
6
Rad GS Blitz ATV Blitz
7
Helm ATV GS Blitz Helm
8
ATV Rad Blitz Rad ATV
Levels im Pro-Modus:
1
Blitz Helm Helm ATV Rad
2
Rad ATV Blitz Blitz GS
3
GS Blitz Helm Helm Blitz
4
ATV Rad ATV GS Helm Blitz ATV
5
Blitz GS Helm Blitz ATV
6
Rad ATV ATV Helm Rad
7
GS Rad Rad GS GS
8
ATV Helm ATV Blitz Blitz
Levels im Open-Modus:
8
ATV ATV Helm GS Rad
7
GS GS Blitz Rad ATV

SLY RACCOON

Endgegner-Taktiken:

Dem Ausnahme-Jump'n'Run widmen wir in dieser Ausgabe einen Kasten mit Profitipps.

Clockwerk:
Schießt auf den Mechanikus bis ein weißer Strahl eines seiner Körperteile erwischt. Konzentriert Euer Feuer auf dieses Köperteil bis der Lichtstrahl verschwindet. Wiederholt diese Prozedur vier- bis siebenmal. Geht dann durch die Energielöcher, die Clockwerk produziert. Die ringförmigen Fallen schlingern zwar, verändern ihren Kurs jedoch nie. Sobald Ihr einen Ring passiert habt, erscheinen wieder Lichtstrahlen, die Ihr erneut unter Beschuss nehmt – das Ganze müsst Ihr wieder vier- bis siebenmal durchführen. Geht weiter durch die Halle und weicht den Lasern aus. Streckt der Widerling schließlich seinen Kopf heraus, schlagt Ihr mit dem Diebesstab zu und erledigt ihn einfür allemal.

Muggshot:
Ein nützliches Hilfsmittel im Kampf gegen Muggshot ist der 'Roll Move'. Vor dem Duell solltet Ihr also alle Hinweise finden, um den Safe mit der Spezialattacke zu knacken. Der Vorteil: Wenn Ihr rollt, kann Euch Muggshot nicht treffen, außerdem gewinnt Ihr an Geschwindigkeit. Das Ziel bei diesem Kampf ist aber nicht Muggshot selbst, sondern die ihn umgebenden Spiegel. Achtet darauf, dass weder Ihr noch die Spiegel einen Treffer kassieren. Umrundet stattdessen rollend die Arena und schlagt nacheinander alle Spiegel. Habt Ihr alle erwischt, wird Muggshot angesengt. Zusätzlich könnt Ihr Muggshot auch mit Minen traktieren. Dies verschafft Euch Zeit für die Spiegel.

Panda König:
Dieser Obermotz ist äußerst einfach zu besiegen, da er Euch die Tipps zu seiner Vernichtung bereitwillig selbst liefert.

Raleigh:
Hüpft auf den Plattformen herum und wartet, bis die Fliege, die Raleigh anknabbert wegfliegt. Jetzt könnt Ihr zuschlagen.

Extra-Leben und mehr:

Begebt Euch zum 'Prouling the Grounds'-Areal bei Raleighs Versteck im 'Tides of Terror'-Abschnitt. Vom Brunnen mit dem seltsam aussehenden Fisch aus folgt Ihr der Münzenspur. Links vom Mini-Level 'High Class Heist' wartet das erste Extra-Leben. Gleich um die Ecke findet Ihr einen Baum und ein Fenster über einem dornigen Gebiet. Im Fenster befindet sich ein 'Lucks Charm'. Der Trick ist jetzt, wiederholt in das 'High Class Heist'-Level zu steigen und ins Hauptgebiet zurückzukehren. Alternativ dazu könnt Ihr Selbstmord begehen, indem Ihr auf die Dornenpflanze hüpft. Betretet die 'Prowling Grounds' erneut, die Items sind wieder da. Ihr könnt sie unbegrenzt oft sammeln.

MAN!AC Faxabruf

Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

Spiel	Nummer
Aggressive Inline (1 Seite)	0190/829076201
Blood Omen (8 Seiten)	0190/829076202
Drakan (8 Seiten)	0190/829076211
Final Fantasy 10 (2 Seiten)	0190/829076203
Gran Turismo Concept (2 Seiten)	0190/829076212
Lost Kingdoms (2 Seiten)	0190/829076215
Munchs Odyssee (6 Seiten)	0190/829076204
Pikmin (2 Seiten)	0190/829076205
Ratchet & Clank	0190/829076218
Shenmue (5 Seiten)	0190/829076206
Soul Reaver (4 Seiten)	0190/829076207
Spiderman (2 Seiten)	0190/829076208
Splinter Cell	0190/829076219
Super Mario Sunshine (6 Seiten)	0190/829076216
Tekken 4 (2 Seiten)	0190/829076217
Turok Evolution (2 Seiten)	0190/829076213
Virtua Fighter 4 (7 Seiten)	0190/829076209
V-Rally 3 (2 Seiten)	0190/829076210

RED FACTION 2

Als Spike spielen:

Spike gibt sich die Ehre, wenn Ihr Teil Zwei einmal durchgespielt und alle 297 Affen gefunden habt. Drückt jetzt **L1 + Start**, nachdem der Cursor auf 'New Game' gestellt wurde.

STREET FIGHTER ALPHA 3

Alle Kämpfer:

Gebt die unten stehende Kombination im Titelbildschirm der traditionsreichen Capcom-Prügelei ein, um ausnahmslos alle Prügelknaben und Schlägerweiber freizuschalten.

← → ↓ → L L A L L B R A ↑

Alle ISMs und Modi:

Diese Kombo (im Titelbildschirm angewandt) schaltet diverse Modi im Options-Menü frei. Die richtige Eingabe des Codes kommentiert das Spiel mit einem Schrei. Die zugänglichen Spielmodi sind im Einzelnen: Alpha Combo, Alpha Cancel, Super Alpha Cancel, Super Guard, Infinite Guard, Auto Guard, Alpha Counter Plus, Hard Body, Guard Destroy, Gauge Plus und Limit Off.

A ↑ A L R → A ↓ →

Alle Modi und Handicaps:

Dieser Cheat aktiviert alle möglichen Modi und Handicaps auf einmal.

L → A R ↑ L → B A ↑ → ↓ →

PLAYSTATION 2 – GAMEBUSTER CODES

Wirkung	Code
GRAND THEFT AUTO VICE CITY	
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E
	EE8CDC8A BCBBBD9A
unbegrenzte Energie	DE8FFFFE F8AEDD4B
	DE8FFFFA 68EE9EEB
	DE8FFF86 BF899B8B
	DE8FFF82 02A99BA7
	DE91CA1A C8AC9A43
unendlich Panzerung	DE8FFFFE F8AEDD4B
	DE8FFFFA 68EE9EEF
	DE8FFF86 BF899B8B
	DE8FFF82 02A9A3B9
	DE91CA1A C8AC9A43
unendlich Energie & Panzerung	DE8FFFFE F8AEDD4B
	DE8FFFFA 68EE9EEB
	DE8FFF86 68EE9EEF
	DE8FFF82 BF899B8B
	DE8FFF8E 02A99BA7
	DE91CA1A C8AC9A43
Zeitstopp	DE97F3E6 BCA99B83
Maximum an Geld	DE4279D2 C19E7B82
	DE4279DE C19E7B82
durch Wände gehen	0E42EEF8 BCA99980
	DE8B2776 BCA99B83
	0E42EEF8 BCA99880
	DE8B2776 C8B7AEE3
Aktivierung: L2 + L3 drücken	
schwache Schwerkraft	DE8FFFBE F8AA9BDF
	DE8FFFBA 3CCAAB86
	DE8FFF46 E0AC9B02
	DE8FFF42 D00A9B91
	DE8FFF4A F8AAD983
	DE8FFF56 4F2D8C8B
	DE8FFF52 E0AC9CEF
	DE8FFF5E F8AB9BDF
	DE8FFF5A E0EB18C3
	DE8FFF66 BC2CB39B
	DE8FFF6E BCECABA4
	DE8FFF6A 48EB9B83
	DE8FFF72 68EA9BF7
	DE8FFF16 E0AC9BF3
	DE8FFF12 C4AD23F3
	DE8CDD32 C4AC9A53
unbegrenzt Munition	DE89766E E0EB9B83
	DE8976C6 E0EB9B83
	DE897EF2 E0EB9B83
	DE897D5E E0EB9B83
immer Waffen vorhanden	DE83D4CE BF899B8B
	DE83D4CA BCA99B83
SLY RACCOON	
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E
	EE9F582E BCC9E0F2
Goldenes Hufeisen	CE971AFA BCA99B85
unbegrenzt Leben	FE971AFE BCA99BE6
Maximum Geldstücke	FE971A86 BCA99BE6
20 Schlüssel	CE9730DE BCA99BA3
unendlich Zeit	CE9815C0 BCA9DD10
ARMORED CORE 2	
Master Code	EC87A2E8 1456E60A
alle Missionen gelöst	3CAE102C 1456E7A6
	1CAE10F8 1654E5A7
	1CAE10FC 1654E5A7
	1CAE1000 1654E5A7
	1CAE1004 1654E5A7
	1CAE1008 1654E5A7
	1CAE100C 1654E5A7
	1CAE1010 1654E5A7
	1CAE1014 1654E5A7
	1CAE1018 1654E5A7
	1CAE101C 1654E5A7
die nächsten beiden Cheats gelten nur im Multiplayer-Modus	
unendlich Boost	4CBE7780 14564285
	3CBE47E0 1456E7AD
	4CBE3CA0 14564285
unendlich Munition	3CBE7EC0 1456E7AD
	3CBE7E40 1456E751
	3CBE4760 1456E751
maximale Geldmenge	4CAE0FA8 1456C70C
	4CAE0FA6 1456EA12
immer '0'- Temperatur	4CBE3AB6 1456E7A5



DIE SCHÖNSTEN BILDER DER TOLLSTEN MANGA-GENRES
Nummer 3
MANGA FILES
Manga Genres
Nummer 3
ab 21.1.03 überall im Handel
MANGA GENRES
BI-SHONEN!
SHONEN
SCIENCE FICTION
MARTIAL ARTS
HORROR
SHOJO
SPORT
€ 4,95
100 BILDER
4 POSTER
Die Bilderwelt der Manga und Anime

Teil 1 der Komplettlösung könnt Ihr unter 0190/829076219 per Faxabruf (1,86 €/Min) anfordern.

Tom Clancy's Splinter Cell

Xbox

PLAYER'S GUIDE – TEIL 2

Die NSA schlägt zurück: Erst retten wir die Schlachthof-Geiseln vor der Live-Hinrichtung im Internet, dann ziehen wir den Verantwortlichen Nikoladze zur Rechenschaft. Wild durch die Gegend ballern dürft Ihr dabei aber nicht: Besonders in der letzten Mission wird die Munition knapp, erledigt die Wachen mit kurzen Salven und zielt wenn möglich immer auf den Kopf. Durchsucht die Taschen aller Wachen, Ihr findet Granaten und Medi-Kits. *oe*

Mission 7: Schlachthof

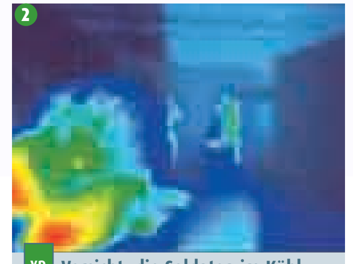
Eure Ausrüstung

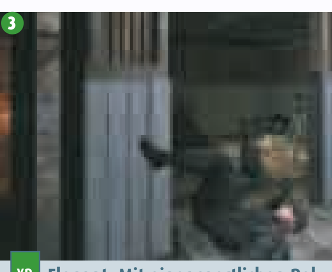
Vorrat	Gegenstand
1	SC-20K (60 Schuss)
1	SC-Pistole (40 Schuss)
1	Rauchgranate
12	Haftkamera
3	Ablenkungssystem
4	Ringflächengeschoss
2	Taser
2	Einwegdietrich
1	Dietrich
1	Flexible Optik
1	Knicklicht

Auf dem Schlachthofgelände müsst Ihr unentdeckt bleiben: Schleicht nach links und bekämpft die drei Wachen, dann eilt Ihr durch den Schuppen und überwältigt den Sprengmeister. In diesem Hof erwarten Euch gleich mehrere Fallen: Die Minen erspäht Ihr mit der Thermalbrille 1 und vor den beiden Scheinwerfern versteckt Ihr Euch hinter den Containern. Auf den beiden Balkonen halten vier Wachen nach Euch Ausschau, zwei schaltet Ihr gleich aus, zwei kommen nach, wenn Ihr den Hof durchquert habt. Klettert von den Müllcontainern in den Luftschacht, dafür müsst Ihr gegen die Wand springen und Euch von dort abstoßen.
Der Luftschacht führt aufs Dach: Bekämpft die Wache, umgeht die Glasscheiben und schaltet die Antenne aus. Zwei Soldaten schauen nach dem Rechten, überwältigt sie. Die einzige Tür in den Schlachthof knackt Ihr mit dem Dietrich. Nehmt die Tür rechts, sprintet die Treppe runter und ballert vom Balkon auf die drei Soldaten in der unteren Etage. Hüpft runter und sprintet im Gang durch die linke Tür. Lauft um die Ecke und lasst Euch in den Schacht am Boden fallen. Folgt ihm und klettert das Rohr hinauf aufs Dach. Schleicht zur Luke und sprengt die drei Soldaten mit einer Granate. Eilt in die Kühlkammer, mit der Thermalbrille erspäht Ihr die zwei Wachen. Haltet Euch links, klettert über den Schrank und deaktiviert die Autokanone. Ein Zimmer weiter bekämpft Ihr drei Soldaten 2. Hangelt Euch über den Stahlträger links durch den nächsten Raum. Deaktiviert die Kanone und eilt in die Passage gegenüber. Bekämpft die drei Wachen und klettert in die Bodenluke in der linken Ecke. Folgt dem Schacht und sprintet im nächsten Raum die Treppe runter. Drückt den Schalter und nehmt das Blechtor in den Stall. Überwältigt die fünf Wachen und folgt den Gängen: An der ersten Autokanone hechtet Ihr vorbei 3, vor der zweiten und dritten klettert Ihr links über den Seitengang zum Computer – deaktiviert die Kanonen. An dem vierten Geschütz rollt Ihr ebenfalls vorbei. Zwei Wachen kommen um die Ecke, überrascht sie mit einer Granate. Schleicht mitten durch den großen Stall und schaltet die beiden Kanonen ab, im Raum rechts trefft Ihr den Botschafter. Eine Spezialeinheit und Grinko fallen Euch in den Rücken: Schaltet die beiden Kanonen wieder an und verteidigt 4 den Staatsmann.

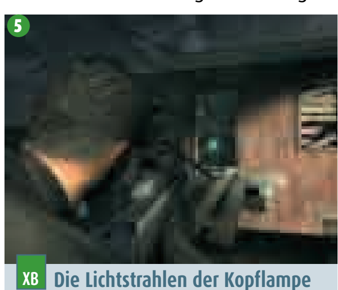
1

XB Mit der Thermalbrille seht Ihr die Minen, aber nicht die Scheinwerfer.

2

XB Vorsicht, die Soldaten im Kühlraum haben auch Thermalbrillen!

3

XB Elegant: Mit einer sportlichen Rolle kugelt Ihr an der Kanone vorbei.

4
XB Mit einem Trick besiegt Ihr die Übermacht: Stürmt zur vordersten Trennwand, dann könnt Ihr die Soldaten von der Seite überraschen.

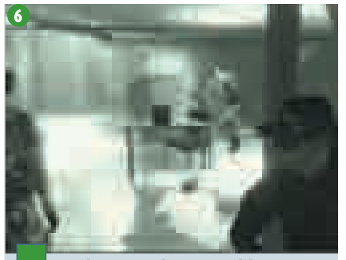
5

XB Die Lichtstrahlen der Kopflampe verraten die Position der Wache.

Mission 8: Chinesische Botschaft

Eure Ausrüstung

Vorrat	Gegenstand
1	SC-20K (60 Schuss)
1	SC-Pistole (40 Schuss)
1	Rauchgranate
15	Haftkamera
5	Ablenkungssystem
5	Ringflächengeschoss
5	Taser
1	Kamera-Störsystem
5	Splittergranaten
1	Flexible Optik

Eilt links in das rote Restaurant und sprengt die beiden Soldaten. In der Küche klettert Ihr links die Leitern hoch aufs Dach. Über die Bretter gelangt Ihr ins nächste Gebäude: Überwältigt die Wache 5 und rutscht über das Seil am Balkon zur Botschaft.


XB Hardwarecrash: Drei Soldaten zerstören die Computer, macht sie fertig!


XB Packt Feirong von hinten und schiebt ihn vor seinen Bildschirm.


XB Cliffhanger: Kraxelt nach links zum Turm, dort seid Ihr sicher.


XB Manche Laser blinken: Passt den rechten Moment ab, um zu passieren.

Hangelt den Sims entlang zum Rohr und klettert hoch, dann durch die Bodenluke ins Haus.
Eilt in die Rumpelkammer und schleicht durch das Loch in der Wand: Rutscht das Rohr nach unten und bekämpft im Computerraum die drei Soldaten 6. Sprintet in den Gang, dann ins Treppenhaus. Oben schaltet Ihr Licht, Kamera und zwei Wachen aus. Nehmt im Gang die erste Tür, ballert auf das Licht und dann auf die beiden Soldaten zwischen den Betten. Öffnet die zweite Tür zum Gang und wartet auf die beiden Wachen, die Euch die Tür zur Eingangshalle öffnen – überwältigt sie. Mit der Thermalbrille erkennt Ihr den Code, sprich die warmen Tasten: 1436. Eilt links die Treppe hoch, dann an der Kanone vorbei in die Tür rechts gegenüber. Durch den Seitengang gelangt Ihr zur Kanone, deaktiviert die Freunderkennung ("IFF") und hangelt am Rohr quer durch die Halle. Auf der anderen Seite lasst Ihr die erste Wache passieren, dann überwältigt Ihr den Offizier und drückt seine Visage in den Retinascanner. Betäubt im nächsten Raum die Wache und hüpft durchs linke Fenster in den Hof.
Drei Soldaten und ein Hund patrouillieren im Hof: Löscht die Laternen und platziert eine Mine am runden Tor, dann werdet Ihr mit ihnen fertig. Eilt nach dem Tor in den Gang rechts hinten, bekämpft im Hinterhof den Soldaten auf der Treppe und sprintet hoch. Spurtet ins Lager, klettert links durch die Regale und öffnet die Tür mit dem Code 9753. Im nächsten Raum löscht Ihr das Licht, dann bekämpft Ihr die drei Soldaten im zweiten Lager. Zerstört die beiden Kameras, rechts über der Tür und im Schatten an der Wand gegenüber. Klettert auf die Kisten zwischen den Regalen nahe der zweiten Kamera, dann auf die Brücke zur Laderampe. Eilt die Treppe runter, hüpft auf den Tisch am Ende des Gangs und ballert auf den Tank des Lasters. Klettert in die Bodenluke und überrascht die Wache. Die zweite Wache dürft Ihr nicht erledigen, sie bekommt einen Funkspruch und führt Euch dann zu Feirong – folgt ihr! Unterwegs müsst Ihr drei Tore öffnen: Die Codes lauten 1456, 1834 und 7921. Schnappt Euch im Büro Feirong und zwingt ihn, den Computer zu benutzen 7. Flüchtet in den hellen Gang und eilt durch die Flammen ins Treppenhaus. Kniet am Fenster nieder, öffnet es und flüchtet zum Helikopter.

Mission 9:
Präsidentenpalast

Eure Ausrüstung

Vorrat	Gegenstand
1	SC-20K (60 Schuss)
1	SC-Pistole (40 Schuss)
2	Rauchgranate
3	Haftkamera
2	Ablenkungssystem
3	Ringflächengeschoss
1	Taser
1	Dietrich
1	Kamera-Störsystem
1	Laser-Mikro
1	Flexible Optik

Jetzt wird's akrobatisch: Hüpft mit dem Walljump eine Etage nach oben, dann runter zur nächsten Ebene. Mit einem zweiten Walljump erreicht Ihr das Rohr, klettert hoch. Kraxelt über Felsen, Stangen und Sims weiter nach rechts, dann um die Ecke. Lasst Euch an die Kante des Felsens fallen, zieht Euch hoch und springt zu den Büschen. Hangelt an dem Absatz entlang zum Rohr, klettert hoch und geht am Turm links in Deckung 8 . Die Wache oben überwältigt Ihr mit dem Ablenkungssystem, die zwei Köter und drei Soldaten im Hof mit Schüssen. Eine der Wachen hat den Code fürs Gartentor: 2126. Öffnet es, bekämpft den letzten Schurken und klettert in den Kellerschacht links.
Eilt die Treppe hoch und durchquert die Ausstellung, dann bekämpft Ihr die vier erscheinenden Wachen. Die Treppe hinter dem Tor ist mit Lasern gesichert: Hangelt am Treppengeländer hoch. Die Tür führt zur Vorhalle mit vier Soldaten. Bekämpft sie und öffnet die Tür mit dem Code von einer der Wachen: 70021. Im Treppenhaus schaltet Ihr die vier Soldaten aus, dann eilt Ihr nach oben durch die Tür. In dem Gang mit den Vitrinen überwältigt Ihr weitere vier Wachen und eilt zum Seitengang mit der Kamera. Schießt auf alle Lampen, dann könnt Ihr sie passieren. Nach der Tür folgen einige Laser: Mit der Thermalbrille erspäht Ihr sie und schlüpft durch 9. Lauft zum Computer, bekämpft die Wache und holt Euch den Code für die Bibliothek: 66768. Sprintet zurück zu den Vitrinen und lauft zur Tür am Ende des Ganges, aus der eine Wache kommt. Löscht alle Lichter und schleicht Euch an der Deckenkamera vorbei. Ein Zimmer weiter gebt Ihr den Bibliothekcode ein, dann bekämpft Ihr die drei Soldaten vor dem Aufzug – fahrt runter.
Lauft nach rechts aus dem Aufzug, dreht Euch um 180° und werft eine Granate zum Bücherregal links neben der Treppe 10. Sprintet links um das Regal und in den Gang dahinter. Im Keller drückt Ihr Nikoladze in den Netzhautscanner am Safe, nun stürmt ein Eliteteam den Raum. Wartet bis das Licht ausgeht, hechtet nach links hinter die Kisten und bekämpft die fünf Soldaten. Sprintet durch die Bibliothek in den Palasthof und schaltet die vier Wachen aus, zwei unten und zwei auf den Balkonen. Über die Stange in der Ecke rechts hinten klettert Ihr in den ersten Stock. Springt vom Geländer und erschießt Nikoladze durchs Fenster. Nehmt die Tür, eilt die Treppe runter und dann links durch die Küche. Bekämpft die drei erscheinenden Soldaten und sprintet durch den Speisesaal. Im nächsten Raum seht Ihr zwei Türen, hinter jeder lauern zwei Soldaten. Nutzt die Thermalbrille 11 und lockt sie mit einem Schuss auf eine der Türen, sonst habt Ihr keine Chance. Verlasst den Palast durchs Haupttor und genießt den Abspann: Die Welt ist gerettet!


XB Rechts hinter dem Regal lauert ein Soldat: Die Granate macht ihm den Garaus, während Ihr links am Regal vorbei in den Keller sprintet – so spart Ihr Munition.

Resident Evil Zero

Gamecube

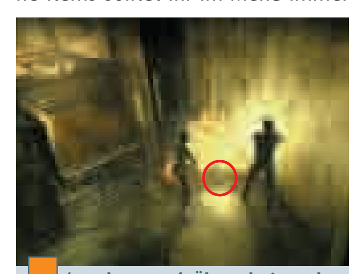
Mit unseren Überlebens-Tipps und der 'Leech Hunter'-Lösung schlagt Ihr Euch gekonnt durch Capcoms neueste Zombieschlacht. *ts*

PLAYER'S GUIDE

Allgemeine Tipps

Team
Wo es geht, solltet Ihr Euch gemeinsam durchschlagen. Euer Partner ist bei großen Monsteransammlungen eine unschätzbare Hilfe und ein guter Schütze. Achtet aber darauf, ihm nur eine Pistole in die Hand zu drücken. Sonst kommt es vor, dass der Kumpane Eure sauer verdienten Granaten dem nächstbesten Zombie verpasst. Außerdem sollte nur ein Partner Ersatzmunition für Eure Waffen sammeln, so spart Ihr Euch einen kostbaren Inventarplatz.

Gegenstände
Im Gegensatz zu den Vorgängern fordert "RE Zero" taktischen Umgang mit Gegenständen, da die magischen Item-Kisten verschwunden sind.
Euer wichtigstes Inventar solltet Ihr am besten in nächster Nähe der Schreibmaschinen lagern. Um Platzprobleme zu vermeiden, müsst Ihr des Öfteren Gegenstände zurücklassen. Achtet deshalb darauf, dass alle Schlüssel, die Harpune und 'rätselhafte' Items in Eurem Inventar oder in der Nähe liegen. Denn sobald Ihr einen neuen Abschnitt betretet, warten oftmals neue Monster im vorherig besuchten Abschnitt auf Euch. Munition und Kräuter dürft Ihr im Notfall auch zurücklassen. Wichtig: Gefundene Items solltet Ihr im Menü immer von allen Seiten untersuchen. Häufig wird erst dann die Bedeutung eines Gegenstandes klar.
Um Platz für kommende Items freizuhalten, rüstet Ihr Euch nur mit dem Nötigsten aus: Pistole, Munition, Spray oder gemischte Kräuter. Trefft Ihr auf größere Brocken, lauft schnell zurück und holt Eure dicken Wummen (Schrotflinte, Magnum etc.).



NGC 'Leech Hunter': Überseht im Keller (30) nicht den Feuerschlüssel.

Kopfnüsse

Die meisten Rätsel sind durch genaues Studium gesammelter Dokumente oder einfaches Probieren zu lösen. Einige Aufgaben erfordern aber ein wenig mehr:

Tierkreisrätsel
Dieses Puzzle sorgt mit vagen Hinweisen für rauchende Köpfe. Entzündet die Feuer in dieser Reihenfolge: Hirsch, Wolf, Pferd, Tiger, Schlange und Adler.

Labor: Mischen der Chemikalien
Rebecca mischt die grünen und roten Chemikalien aus den entsprechenden Tanks. Den neuen Stoff kombiniert sie mit dem blauen Leech aus der Kapsel, um den Schlüssel zu erhalten – diesen schickt sie Billy per Aufzug.

Safekombination der Tür
Die Kombination '4863' ergibt sich aus der Notiz über Leech-Wachstum: Die vier Leeches (4) verdoppeln sich (8), zwei sterben (macht 6). Dann halbieren sie sich (3).

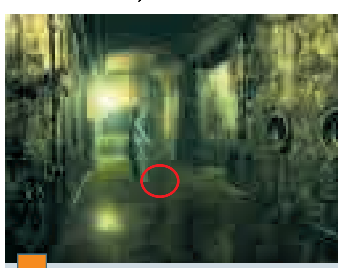
Batteriesäure
Um die Autobatterie zu basteln, mischt Ihr zunächst die rote mit der blauen Chemikalie. Kombiniert das Gemisch dann mit Wasser, um die Batteriesäure zu erhalten, die Ihr mit der leeren Batterie zu einer funktionierenden Einheit verschmelzt.



Leech Hunter

Nach erfolgreichem Abschluss des Hauptspiels dürft Ihr Euch auf die Jagd nach 100 versteckten Leeches machen. Die Amulette sucht Ihr im Trainingskomplex und dessen Keller. Billy sammelt maximal 50 blaue, Rebecca 50 grüne Leeches – doch Vorsicht: Bissige Monster machen die lustige Hatz nicht gerade zu einem Sonntagsausflug. Außerdem könnt Ihr die erbeuteten Trophäen nach dem Aufnehmen nicht mehr weglegen. Zehn Stück beanspruchen jeweils einen Inventarplatz – für 50 Leeches müsst Ihr folglich fünf wertvolle Plätze opfern. Je nach Anzahl der gesammelten Amulette erhaltet Ihr Boni für das Hauptspiel (siehe Boni-Tabelle).

Allgemeine Tipps
Meidet im Erdgeschoss möglichst den Westflügel (Räume 6, 7 und 8). Dort gibt's hinterhältige Leech-Zombies, aber keine Leeches. Für den Notfall findet Ihr dort jedoch hilfreiche Kräuter (8) sowie Schrotmunition (6).
Erledigt vor dem Beginn der Sammelaktion möglichst alle Monster im Komplex. Achtung: Sobald Ihr um die 95 Leeches gesammelt habt, erscheinen zu Eurem Leidwesen neue Monster. Deshalb solltet Ihr die Trophäen in der Eingangshalle und den angrenzenden Räumen erst zuletzt mitnehmen.
Um Euch das Leben anfangs zu erleichtern, solltet Ihr gleich die Schrotflinte im Keller holen. Sie liegt im Wasser des Kanals (29) unter der schwimmenden Schrotmunition.

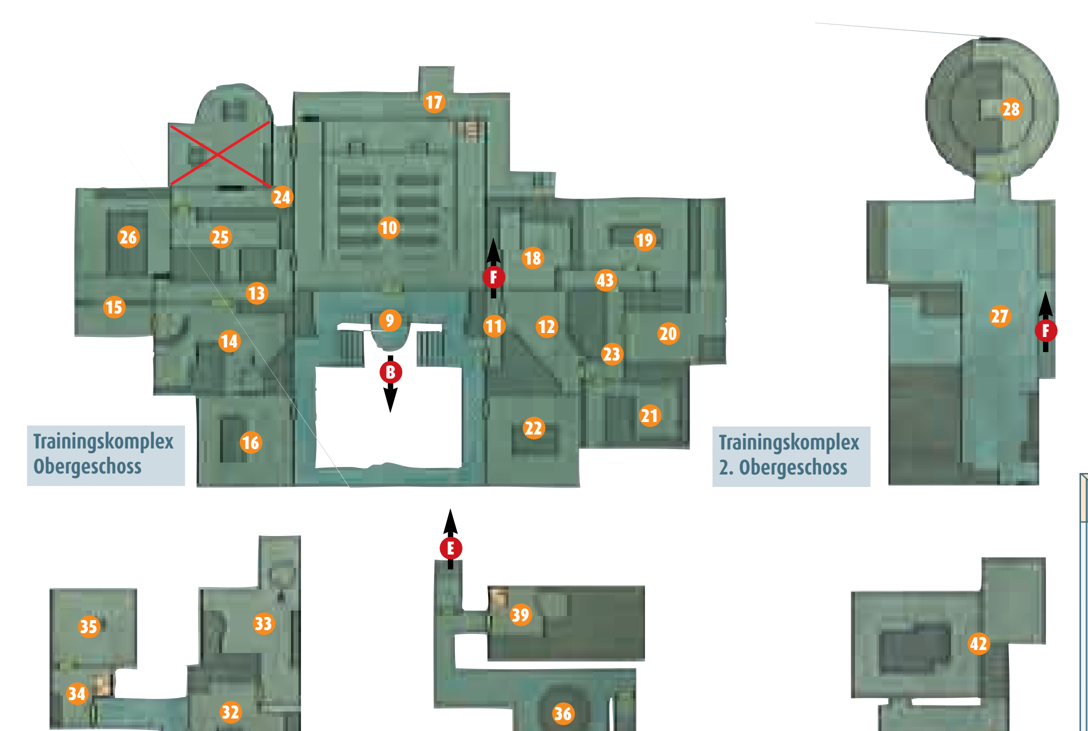


NGC Der erste Weg führt zur Schrotflinte samt Munition im Keller (29).

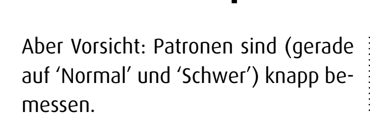
Ränge des Hauptspiels

Rang	Bedingung/Belohnung
S	Spielt unter 3:30 Stunden für Raketenwerfer, MG und 'Leech Hunter'
A	Spielt unter 5:00 Stunden für MG und 'Leech Hunter'
B-D	'Leech Hunter'

Außerdem erhaltet Ihr einen Schlüssel für die Umkleide: Neue Kostüme für Billy und Rebecca findet Ihr dann im Schrank im Raum mit dem Jagdgewehr.




NGC Erst nach Verschieben des Buchregals erschließen sich alle Items (15).



Aber Vorsicht: Patronen sind (gerade auf 'Normal' und 'Schwer') knapp bemessen.

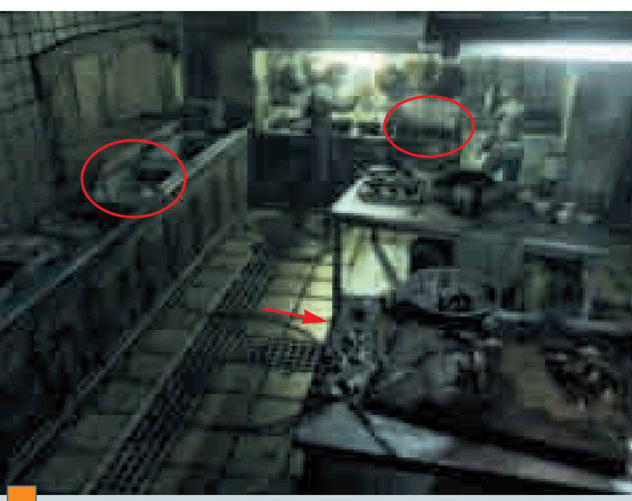
Leeches

Leider variieren im Bonusspiel des Öfteren Farbe und Anzahl der Leeches in den einzelnen Räumen, da einige wenige per Zufall verteilt werden – die Gesamtzahl bleibt jedoch immer gleich. Die Karten sind für die am häufigsten anzutreffende Kombination ausgelegt – achtet am Anfang darauf, dass in der Eingangshalle insgesamt drei blaue und zwei grüne Leeches liegen. Findet Ihr andere Bedingungen vor, startet das Spiel mit 'Start, A, B, X' neu.


NGC Ein Leech und ein Granatwerfer verstecken sich unten am Tisch (18).

Boni für erfolgreiche Leech Hunter

Leeches	Belohnung
100	Unendlich Munition für alle Wummen. Einige Waffen tauchen früher auf.
99 - 90	Spezial-Revolver mit 5 Schüssen. Tötet viele Bosse mit einem Schuss.
89 - 60	Unendlich Munition für das Jagdgewehr.
59 - 30	Unendlich Munition für alle Handwaffen.
29 - 1	Munition für das Maschinengewehr. (Für das MG braucht Ihr einen A-Rang)


NGC Die Küche (3) birgt einige Geheimnisse: Leeches sind hier in den Spülen und zwischen den beiden Tischen versteckt.

Die Räume

Nr.	Leeches blau/grün	Monster	Items
1	2 / 1	-	-
2	0 / 2	3 Zombies	Messer
3	3 / 4	-	-
4	1 / 2	2 Zombies	-
5	0-1 / 2	4 Hunter	1 grünes Kraut
6	0 / 0	1 Leech Zombie	Schrot-Munition
7	0 / 0	1 Leech Zombie	-
8	0 / 0	-	3 Kräuter
9	1 / 1	-	-
10	2 / 2	-	Messer
11	0 / 0	-	-
12	1 / 2	2 Heuschrecken	-
13	3-4 / 3	3 Hunter	-
14	2 / 3	2 Zombies	-
15	0 / 3	3 Zombies	Pistolen-Munition
16	0 / 2	5 Krähen	Pistole
17	3 / 3	5 Zombies	-
18	2 / 0	2 Hunter	Granatwerfer
19	2 / 2	4 Zombies	-
20	0 / 3	3 Zombies	1x gem. Kräuter
21	0 / 0	1 Leech Zombie	-
22	2 / 2	5 Zombies	-
23	0 / 0	1 Leech Zombie	-
24	3 / 2	3 Hunter	-
25	1 / 0	5 Zombies	Pistole, Spray, Kr.
26	4 / 0	4 Zombies	-
27	3 / 0	4 Heuschrecken	Magnum-Munition
28	4 / 0	4 Zombies	grünes Kraut
29	0 / 0	-	Schrotflinte, Muni
30	0 / 1	5 Hunter	Schlüssel, Kraut
31	2 / 2	5 Spinnen	-
32	0 / 0	4 Zombies	-
33	0 / 2	3 Hunter	Gewehr, Munition
34	0 / 0	2 Affen	-
35	1 / 0	2 Affen	Magnum oder MG
36	0 / 0	2 Hunter	grünes Kraut
37	3 / 0	4 Zombies	Granatwerfer, Kr.
38	0 / 2	4 Zombies	2 grüne Kräuter
39	0 / 3	3 Zombies	-
40	0 / 0	3 Spinnen	-
41	2 / 1	2 Heuschrecken	grünes Kraut
42	1 / 0	-	-
43	0 / 0	1 Leech-Zombie	-



Contra Shattered Soldier



Playstation 2

Boss-Taktiken

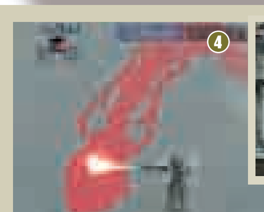
Bombastisch, abwechslungsreich und äußerst knifflig – Konamis Ballerepos fordert Action-Fans einiges an Joypadgeschick ab. MAN!AC zeigt Euch, wie Ihr sämtliche End- und Zwischengegner der ersten sechs Level knackt. Befolgt Ihr unsere Anweisungen, ergattert Ihr bei jedem Boss die optimale Trefferquote. Der finale Obermotz in der siebten Welt sollte für geübte PS2-Söldner dann kein Problem mehr sein. *cg*

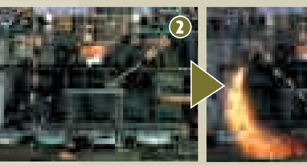
LEVEL 1

Spinnen-Mech: Kein großes Problem: Haltet mit dem Maschinengewehr die Mini-Raketen auf Distanz (1). Vorsicht vor der Rempelattacke und der mächtigen Lenkrakete!

Deckengeschütz: Strebt Ihr die perfekte Trefferquote an, müsst Ihr sämtliche Sub-Kanonen erledigen. Positioniert Euch zunächst direkt unter dem linken Waffenarm (2), ballert per MG die ersten drei Stufen kaputt und weicht den Angriffen aus. Kommt sein Flammenwerfer zum Einsatz, wechselt Ihr auf die rechte Seite und zerballert diese letzte Stufe sicher via Diagonalschuss (3). Wiederholt die Prozedur mit dem rechten Pendant und zerlegt zu guter Letzt das Zentrum.

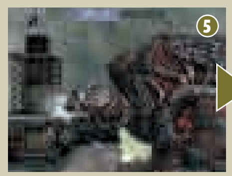


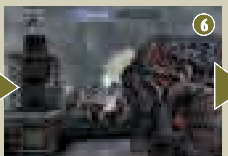


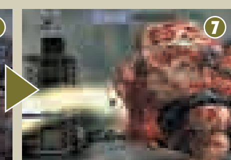


Frostwurm: Heizt der mächtigen Schlange ordentlich mit dem Flammenwerfer ein. Sind alle Körpersegmente zerballert, haltet Ihr Euch in der Mitte (4), brutzelt weiter und weicht den fiesen Quersprüngen mit einem gezielten Hüpfer aus.

Riesenbaby: Auch hier gilt es, sämtliche Nebenkanonen zu eliminieren, wollt Ihr die optimale Trefferrate erzielen. Nehmt Euch via Granatwerfer erst die untere (5), dann die obere Leibesöffnung (6) vor. Anschließend visiert Ihr das Maul mit dem Kerosinspucker an. Nach der Verwandlung ballert Ihr konsequent auf die Visage (7). Steht Ihr nahe genug, erreicht Euch die von links anrollende 'Kotzwelle' nicht. Vorsicht vor den Mücken und den lila Energiebällen!



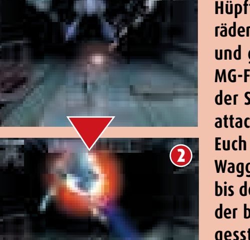


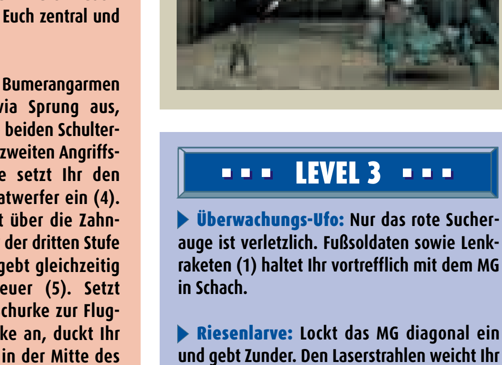


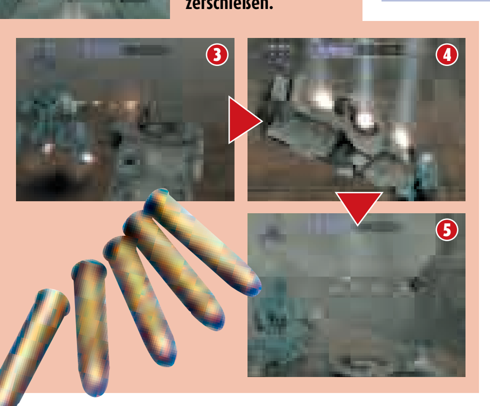
LEVEL 2

Dreiergeschütz: Ballert per MG erst die rechte (1), dann die linke Kanone ab. Das Zentrum ist nur einige Sekunden verletzlich, wenn das Mechano-Biest zur finalen Laserattacke ansetzt. Positioniert Euch zentral und gebt Zunder (2).

Rennroboter: Weicht den Bumerangarmen und dem Rempelangriff via Sprung aus, während Ihr mit dem MG die beiden Schulterschilde zerbröselt (3). In der zweiten Angriffsphase setzt Ihr den Granatwerfer ein (4). Hüpft über die Zahnräder der dritten Stufe und gebt gleichzeitig MG-Feuer (5). Setzt der Schurke zur Flugattacke an, duckt Ihr Euch in der Mitte des Waggons und wartet, bis der Mech sich wieder beruhigt hat. Vergesst nicht, zu guter Letzt den Rumpf zu zerschießen.







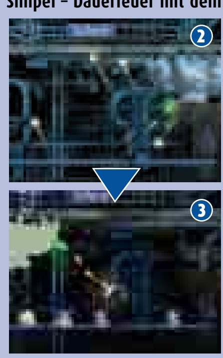
LEVEL 3

Überwachungs-Ufo: Nur das rote Sucherauge ist verletzlich. Fußsoldaten sowie Lenkraketen (1) haltet Ihr vortrefflich mit dem MG in Schach.

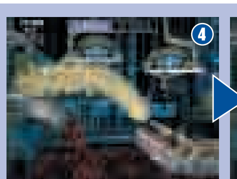
Riesenlarve: Lockt das MG diagonal ein und gebt Zunder. Den Laserstrahlen weicht Ihr am besten durch Zurückweichen oder gezieltes Ducken aus (2). In der zweiten Phase müsst Ihr lediglich punktgenau über die Mini-Larven springen (3) und weiterballern.

Hackepeter-Schlange: Simpel – Dauerfeuer mit dem Granatwerfer. Setzt das gierige Biest seinen Todesatem ein, springt Ihr flink zur rechten Hängestange rüber (4). Die anrückenden Blasen lassen sich gefahrlos mittels MG oder Flammenwerfer zurückdrängen (5).

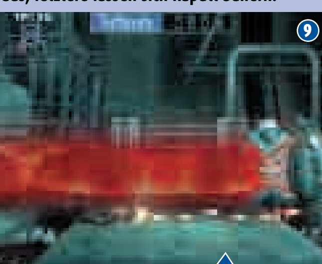


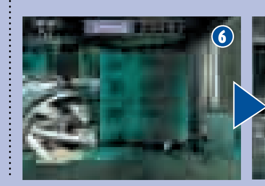






Mechano-Raupe: Lockt die Schussrichtung horizontal links ein und weicht konsequent nach rechts zurück. Stoßt Ihr an eine Wand, wechselt flink die Ebene nach oben bzw. unten. Zunächst nehmt Ihr per Granatmörser die untere Kanone ins Visier (6), anschließend mittels MG das Dachgeschütz (7). Zerballert bei der Hangelpartie die Laserrohre, ebenso die von links und rechts anfliegenden Raketen (8) – nur wenn Ihr sämtliche Rohre und Raketen zerstört, lockt die optimale Trefferrate! Bei der finalen Verfolgung duckt Ihr Euch, wenn das Rektum zur Strahlenattacke ansetzt (9). Zahnrädern und Kleinkanonen weicht Ihr aus, letztere lassen sich kaputt ballern.



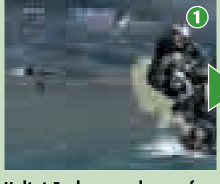
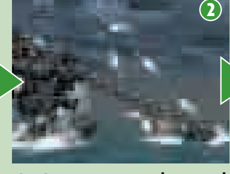
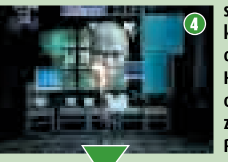
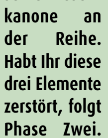
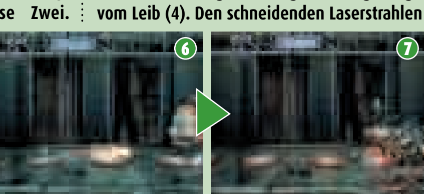






LEVEL 4

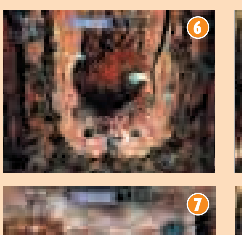
Riesen-Mech: Die Schlacht mit dem Metallhünen ist in mehrere, sich wiederholende Phasen unterteilt. Zunächst gilt es, den Minenrucksack des Roboters zu zerstören (1). Setzt der Koloss zum zweiten Hüpfer an, flitzt Ihr nach vorn in sichere Position (2) und legt auf den Kettenantrieb an. Hebt sich dieser, ist seine Riesenkanone an der Reihe. Habt Ihr diese drei Elemente zerstört, folgt Phase Zwei. Haltet Euch ganz oben auf, weicht der Laser-Peitsche aus, zerballert die Raketen und lasst aus angezeigter Position (3) Granaten ins Herz der Maschine prasseln.

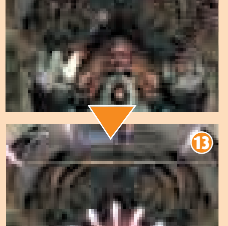







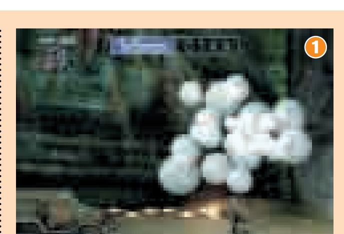
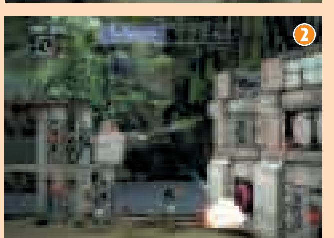
Cyberkopf: Mit dem Flammenwerfer sprengt Ihr ein Blech nach dem anderen weg und haltet Euch gleichzeitig die Energieringe vom Leib (4). Den schneidenden Laserstrahlen entkommt Ihr mit gezielten Hüpfern. Haltet Euch nach der Verwandlung des Riesenhirns möglichst nicht unterhalb der Bestie auf (5).

Fischmutant: Leichter als er aussieht! Die Blubberblasen kündigen an, unter welcher Plattform das Monstrum als nächstes auftaucht. Saugt das Biest von der Seite die Podeste an, schießt Ihr ihm ein paar aufgeladene Feuerbälle gezielt ins Maul (6) während Ihr gleichzeitig springend dem Sog ausweicht. Zum Ende dieser Angriffsphase (7) hüpft Ihr auf die jeweils linke oder rechte Plattform (je nach Angriffsrichtung des Fisches), springt von dort zur oberen Reling ab und lasst Euch flink wieder runterfallen.

LEVEL 5



Auto-Schnecke: Ballert Euch durch die Schleimblasen eine Schneise und springt auf das Auto, sobald sich die Schnecke darunter zurückzieht (1). So entgeht Ihr auch den Napalmraketen.

Festung: Nehmt zunächst von der oberen Plattform die anrückenden Söldner auf der Festung ins Ziel, anschließend von der mittleren Ebene die Superkanone. Zu guter Letzt ist das Tor per Granatwerfer dran (2). Vorsicht vor den von hinten anrückenden Bösewichtern!

Mega-Lance: Bills Ex-Kollege wartet mit einer Fülle in der Reihenfolge zufälliger Attacken auf. Während Ihr Feuergranaten (3), Eisstrahlen (4) oder der Lasermühle (5) ausweicht, MG-Dauerfeuer nicht vergessen!

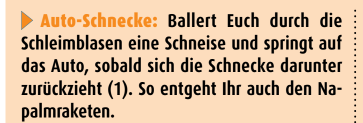
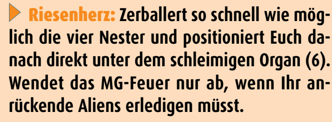
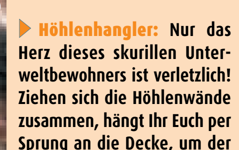
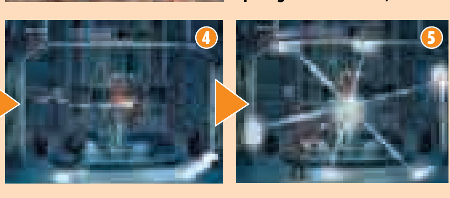
Riesenherz: Zerballert so schnell wie möglich die vier Nester und positioniert Euch danach direkt unter dem schleimigen Organ (6). Wendet das MG-Feuer nur ab, wenn Ihr anrückende Aliens erledigen müsst.

Alien-Wurm: Nur der Kopf der Riesenraupe ist verletzlich und gleichzeitig für Euch tödlich. Haltet gebührenden Abstand, aber nehmt den Finger nicht vom MG- oder Flammenwerfer-Abzug (7).

Krabbelduo: In der Mitte des Raumes stehend nehmt Ihr Euch zunächst den rechten Fiesling vor (8), seine Rempelattacke lässt sich überspringen. Den tückischen Sporen des Bruders weicht Ihr mit vorsichtigen Ausfallschritten aus (9). Obacht vor dem darauf folgenden Dashangriff!

Höhlenhangler: Nur das Herz dieses skurillen Unterweltbewohners ist verletzlich! Ziehen sich die Höhlenwände zusammen, hängt Ihr Euch per Sprung an die Decke, um der nachfolgenden Feuerattacke gefahrlos zu entgehen (10). Vor der blauen Laserladung müsst Ihr Euch lediglich ducken (11).

Red Falcon: Haltet Euch stets in der Mitte der Hangelschnur und konzentriert Euer Granatfeuer zunächst auf die Augen. Anschließend nehmt Ihr Euch die zwei Schlangenarme vor – für die optimale Trefferquote müssen beide vernichtet werden. Konzentriert Eure Angriffe dabei auf den jeweils ruhenden Auswuchs (12), jagt zwischendurch aber auch der empfindlichen (und für die endgültige Zerstörung wichtigen) Schädelplatte ein paar Granaten hinterher (13).

LEVEL 6



Flug-Mech: In Phase Eins weicht Ihr den blauen Laserprojektilen aus und ballert anschließend gezielt auf die beiden empfindlichen Elektroarme (1). In der zweiten Angriffsstufe ist nur die Brustplatte des Roboters empfindlich. Beschießt diese per MG bzw. setzt den Flammenwerfer ein, so der Blechhüne zur intensiven Laserbehandlung ansetzt (2).

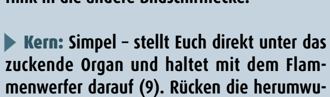
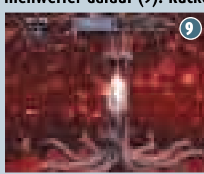
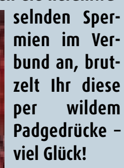
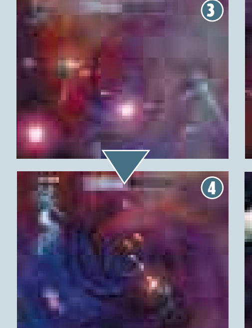
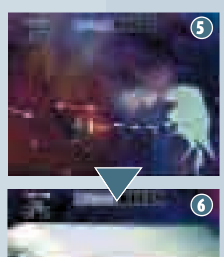
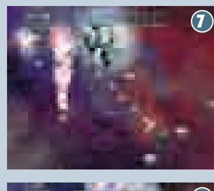
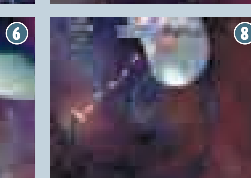
Silversurfer: Ruhe bewahren! Springt erst im allerletzten Moment über die tückischen Energiebälle (3). Den Messerattacken entgeht Ihr ebenfalls hüpfenderweise bzw. durch seitliches Ausweichen (4). Pumpt Ihr dem Schurken regelmäßig MG-Salven in den Leib, ist der Kampf schnell gewonnen.

Höllenfrosch: Vor der anfänglichen Säuredusche weicht Ihr an die gegenüberliegende Wand zurück. Die zirkulierenden Zäpfchen lassen sich zwar nicht zerstören, aber per Beschuss kurzzeitig schrumpfen – duckt Euch im rechten Moment (5)! Den folgenden Turboattacken entkommt Ihr reaktionsschnell springender- oder duckenderweise (6).

Qualle: Deckt die wabernde Qualle mit MG-Feuer ein. Weicht aber gleichzeitig den herabschwebenden Sporen aus bzw. ballert sie aus sicherer Entfernung ab (7). Setzt der Wabbelwüterich zum Flugangriff an, hilft ein gezielter Sprung über den schleimigen Leib.

Monsterzelle: Positioniert Euch in der linken Ecke und ballert pausenlos in die schleimige Hülle, bis Ihr eine Schneise zum empfindlichen Zellkern geschossen habt (8). Lästige rosa Sporen lassen sich von diesem Standort aus leicht via Streufeuer in Schach halten. Kommt das Blubberbiest zu nahe, wechselt flink in die andere Bildschirmecke.

Kern: Simpel – stellt Euch direkt unter das zuckende Organ und haltet mit dem Flammenwerfer darauf (9). Rücken die darauf selnden Spermien im Verbund an, brutzelt Ihr diese per wildem Padgedrücke – viel Glück!


MANISCHER MOMENT!



Saubermann: Unser DVD-Experte Christoph reinigt sein schlechtes Gewissen.

Die Misere des deutschen Einzelhandels hat auch unsere beschauliche Heimatstadt Mering erfasst: Anders ist die oftmals anzutreffende gähnende Leere in der Matratzen-Boutique direkt unter den MAN!AC-Redaktionshallen kaum zu erklären. Nun musste sich der 'Basar'-Eigentümer zusätzlich mit *audiovision*-Kollege und Filmexperte Christoph Steinecke rumärgern: Der hatte sich erdreistet, aus purer Boshaftigkeit einen Haufen verdreckten Schneematsch an die blank polierten Schaufenster zu pfeffern. So etwas lässt sich ein aufstrebender Jungunternehmer freilich nicht gefallen: Nach einem lautstarken Wortgefecht vor dem Geschäft (auf den Inhalt verzichten wir hier aus rechtlichen Gründen) verdingte sich Christoph als braver Scheibenwischer und der Dorf-Frieden war – Gott sei Dank – wieder hergestellt.

Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Wie sich die Zeiten ändern: Unsere Leser-Umfrage ergab tatsächlich einen klaren Sieg für News-, Tipps- und Zubehörseiten. Aus dem Preview-Teil stach der Artikel über die später indizierte Fortsetzung von "Resident Evil" (Zitat: "...an der Grenze des guten Geschmacks!...") und den leider niemals gedrehten Romero-Streifen zum Capcom-Horror heraus. Straßenkönig "Gran Turismo" dominierte dagegen zusammen mit Knuddelhüpfer "Klonoa" die Import-Abteilung. Aus heutiger Sicht amüsant: Die "Tamagotchi"-Erfinderin Aki Maita prophezeite ihren Digi-Babys den baldigen Einzug in alle deutschen Handys und Mitarbeiter von Probe fabulierten über das nahende Ende der Playstation-Dominanz.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Autsch! Der Anblick von Acclaims "Burnout 2"-Inserat weckt schmerzhafte Erinnerungen an Auffahrunfälle unserer Jugendzeit – hätte sich der Herr auf dem Motiv mal besser angeschnallt! Und dann noch dieser hämische Kommentar: "Das letzte, was Dir durch den Kopf geht, ist Dein Hintern!"

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Colin Gäbel (cg)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thorsten Küchler (tk) • Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Ralph Karels (rk), Thomas Stuchlik (ts), Frank Michaelis (fm), Thomas Nickel (tn)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@pan-adress.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 35 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "DOAX" © Tecmo
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

NEXT TIME

4/2003 erscheint am 5. März

Der Frühling naht, die Spieleflut kommt ins Rollen: Nachdem sich Eidos' Emanzen-Forscherin Lara wieder einmal verspätet, geht Archäologe **Indiana Jones** (Bild) alleine auf Expedition in die Xbox-Kaisergruft. Und auch das MAN!AC-Team wagt strapaziöse Reisen: Thorsten schnappt in London Neuigkeiten zu Shinys **Matrix**-Versoftungen für alle Plattformen auf, Ulrich lässt sich in Las Vegas die Dollars aus der Tasche ziehen und nimmt das **THQ-Sortiment** unter die Lupe. Den daheim Gebliebenen stehen unterdessen beim ausführlichen PAL-Test von **Devil May Cry 2** bzw. beim Probe zocken einer fortgeschrittenen **Silent Hill 3**-Version die Nackenhaare zu Berge. Gar noch mehr Spannung verspricht das Duell zwischen **Splinter Cell** und **Metal Gear Solid 2 Substance** um die PS2-Schleichkrone. Gamecube-Besitzer jubilieren angesichts der Tests von **Metroid Prime** und **Skies of Arcadia Legends**. Hardware-Freaks freuen sich schließlich auf Berichte zum neuen **GBA SP**.



INSERENTEN

DER NEUE BLOCKBUSTER VON ROCKSTAR GAMES

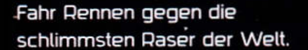
湾岸

The Future Of Illegal Street Racing

MIDNIGHT CLUB II

LOS ANGELES / PARIS / TOKYO





Fahr Rennen gegen die schlimmsten Raser der Welt.

Keine Regeln, keine vorgegebenen Strecken!

Die Cops wissen, was du vor hast – lass dich nicht erwischen!

Wähle aus modernsten, aufgemotzten Autos und Motorrädern.



published by















WWW.MIDNIGHTCLUB2.DE



developed by